

Magyarország 2. legnépszerűbb

magazinja

COOL

COMPUTER VILÁG

Nr. 54.

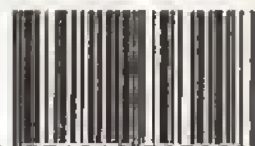
VII. évfolyam • 1995/3.

ISSN 1218-7933



COM-WARE

Ára: 193,- Ft



9 771218 793008

Aladdin



PC Assembly tanfolyam

VGA programozás

PC User area

PC coder rovat



Blackthorne

Dreamy Web

COMPUTER VILÁG • VII. évfolyam • 1995/3. szám • 54. szám • 1995/3. szám • 54. szám

COMPUTER
VILÁG
COOL

Commodore Számítógépek

Commodore Számítógépek	Árak
Commodore Amiga 500/500 Plus	227,- Ft
Commodore Amiga 600	28 792,- Ft
Commodore Amiga 1200	43 992,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamic	47 992,- Ft
+ 250 MB Hard Disk (2 5 inch)	29 592,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 jálék	23 992,- Ft
PHILIPS BB33-II Stereo monitor	31 992,- Ft
Microvitec Multiscan 1438 Monitor (Amiga, PC SVGA)	55 992,- Ft
Commodore A-570 CD meghajtó	
Amiga 500/500 Plus-hoz	11 192,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	3 992,- Ft
Commodore C-64 Terminál sor	7 992,- Ft
Commodore Database	2 792,- Ft
Commodore MPS 1270 Printer (C64-hoz)	15 920,- Ft
Commodore Amiga->Eurocarl kábel	392,- Ft

Mágneslemezek

Mágneslemezek	Árak
NoName 3.5" DSDD lemez	392,- Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 3.5" DSHD formázott lemez	416,- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez BULK (10 db)	80,- Ft
Maxell 5.25" MD DSHD lemez	532,- Ft
Maxell 3.5" MF DSHD lemez	872,- Ft
FUJII 3.5" DSDD lemez	632,- Ft
FUJII 3.5" DSDD formázott lemez	872,- Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez	552,- Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	792,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392,- Ft
Polaroid 5.25" DSHD formázott lemez	472,- Ft
Proflex 3.5" DSDD lemez	432,- Ft
Proflex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form)	472,- Ft
Proflex 5.25" DSHD lemez	288,- Ft
SONY 5.25" DSHD lemez (Form)	632,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega program! Árak: 1592,- Ft, 9592,- Ft-ig!

Memóriabővítők

Memóriabővítők	Árak
TRA 1200/0KB Memóriabővítő Turbokartya A1200	15 992,- Ft
10 Mb-os órási chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5 592,- Ft
10 Mb-os órási chip bővítő Amiga 600-ba	5 592,- Ft
20 Mb-os órási bővítő Amiga 500/500 Plus-ba	7 992,- Ft

Sega Termékek

Sega Termékek	Árak
Sega Megadrive + 2 pad + 3 játék	18 392,- Ft
Sega MegaCD II + 3 CD játék	39 192,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék	11 992,- Ft

Egyéb kiegészítő termékek

Egyéb kiegészítő termékek	Árak
Nois porvédő Amiga 600-ra	792,- Ft
Nois porvédő C-64 I-re	72,- Ft
Nois porvédő C-64 II-ra	632,- Ft
Nois MB 80 3.5" lemezláto doboz	392,- Ft
Nois DB 100 5.25" lemezláto doboz	392,- Ft
Külső floppy Amiga-hoz	10 392,- Ft
Swily Mouse Amiga-hoz	72,- Ft
Mouse Joystick összekötő Amiga-hoz	1 992,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2 000,- Ft
Midi Amiga Interface	3 192,- Ft
Handyscanner Fekete-fehér Amiga-hoz	15 992,- Ft
Sound Enhancer Amiga-hoz	1 992,- Ft
Sound Sampler - Hangdigitalizáló	5 992,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amiga-ra	19 992,- Ft
176 Mb HD külső floppy Amiga-hoz	13 592,- Ft
2.5"-2.5" Hard disk kábel	792,- Ft
Mouse pad	200,- Ft
C 64 midi szoftverrel	5 200,- Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2 392,- Ft

Joystickok

Joystickok	Árak
Joystickok széles választékban	
kaphatók (Dynamics, Quickshot).	696,- Ft 3 032,- Ft

Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

Alaplapok

386SX-40 Mhz	6 880,- Ft
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache (CIIP, AMI)	10 960,- Ft
486SLC-33 Mhz 64 Kb Cache (ETEO, IBM OEM)	10 240,- Ft
486SLC2-50 Mhz	11 200,- Ft
486DX-XMhz 256Kb Cache, 3 VESA (Groom, DX 4-hoz is!)	10 800,- Ft
486DX-XMhz 256Kb Cache, 1 VESA, 4 PCI (PCI IDE)	19 360,- Ft
586 60-66 Mhz 512 Kb Cache, 2 VESA, 3 PCI (OPTI)	25 992,- Ft
586 90-100 Mhz 512 Kb Cache, 2 VESA, 4 PCI (OPTI, AMI)	39 200,- Ft

Processzorok, koproc-ok

486DX-40 Mhz CYRIX-TS	12 480,- Ft
486DX2-50 Mhz CYRIX-TS	11 992,- Ft
486DX2-66 Mhz CYRIX-TS	17 992,- Ft
486DX2-66 Mhz INTEL	18 992,- Ft
486DX2-80 Mhz 3.3V AMD	20 992,- Ft
486DX4-100 Mhz 3.3V AMD	44 400,- Ft
486DX4-100 Mhz 3.3V INTEL	39 360,- Ft
INTEL PENTIUM 60 Mhz	43 200,- Ft
INTEL PENTIUM 66 Mhz	45 000,- Ft
INTEL PENTIUM 90 Mhz	77 200,- Ft

FAX-modem

ZOLIRIX 14400 BPS külső + software	17 992,- Ft
------------------------------------	-------------

CD-ROM

PANASONIC CD-ROM, dupla sebesség vezérlővel	14 992,- Ft
CHINON CD-ROM, dupla sebesség AT BUS	16 500,- Ft
MITSUBISHI CD-ROM, quadra sebesség AT BUS	28 400,- Ft

Hangkártyák, Kézi scanner

SBS-38 / CP-18 aktív hangszóró XBASS (1 pár)	2 960,- Ft
Plug-In 80 aktív hangszóró (1 pár, beépített lámpagység)	10 320,- Ft
Sound Blaster Pro-2, 8 bit stereo	10 840,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	12 640,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD OEM	13 520,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD	16 800,- Ft
Sound Blaster 16 ASP Multi CD	20 992,- Ft
Sound Blaster 32 AWE, Wave, G MIDI	23 920,- Ft
Sound Blaster 32 AWE, ASP, W, GM	32 400,- Ft
Gravis Ultra Sound	15 992,- Ft
Gravis Ultra Sound Max	27 520,- Ft
Mono kézi scanner 256 színek + SW	13 350,- Ft
GENIUS color kézi scanner + SW	27 192,- Ft

I/O kártyák

IDE + HDD / FDD 2S1P1G, 2 buffer	1 280,- Ft
IDE, HDD / FDD 2S1P1G Vesa	2 320,- Ft
REALTEK VGA 256 Kb RAM ISA	2 992,- Ft
Trident 9000C VGA 512KB RAM ISA	1 992,- Ft
Trident 8900D VGA 1 MB RAM VESA	2 760,- Ft

Trident 9420 VGA 1 MB RAM	9 280,- Ft
CIRUS LOGIC VESA 1MB	10 992,- Ft
S3 805 VGA 1/2 MB, VESA, TC	10 392,- Ft
V7 MIRAGE 1 MB VESA	18 800,- Ft
V7 MIRAGE P64 2 MB VESA	35 400,- Ft
Sky Eagle 1/2 MB, Vesa TC	16 480,- Ft

Ramok, Winchester

41425G DIP RAM	720,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1 512,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns, LP	4 096,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	13 840,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns 36 bit	17 400,- Ft
8 Mb SIMM 70 ns 36 bit	34 992,- Ft
16Mb SIMM 70 ns 36 bit	54 400,- Ft
170 Mb WD winchester AT BUS	16 992,- Ft
270 Mb Conner winchester AT BUS	17 280,- Ft
420 Mb Seagate winchester AT BUS	30 992,- Ft
520 Mb Conner/Seagate winchester	23 992,- Ft
730 Mb Quantum winchester	29 992,- Ft
1000 Mb Seagate winchester AT BUS	45 200,- Ft
1400 Mb Quantum winchester SCSI	111 092,- Ft
2200 Mb Quantum winchester SCSI	139 992,- Ft

Monitorok

14" Mono (800x600)	10 800,- Ft
14" Svga (1024x768, 0.28, LR) DAEWOO	29 120,- Ft
14" Svga (1024x768, 0.28, LR, NI) DAEWOO	29 840,- Ft
15" Svga (1280x1024, 0.28) DAEWOO NI, LR, digi, 0.28	39 992,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Babyház, 1.44iB FDD, IDE+	14" mono VGA 256KB			14" color SVGA+512KB VGA kártya			
	270MB	420MB	520MB	270MB	420MB	520MB	730MB
2S1P1G, 101 gombos bill.							
A386SX-40Mhz 2MB RAM	58.056,-	61.768,-	64.768,-	73.656,-	77.368,-	80.368,-	86.368,-
A386DX-40, 1288KC, 4MB RAM	70.328,-	74.040,-	77.040,-	85.928,-	89.640,-	92.640,-	98.640,-
T486 SLC33, 64KC, 2MB RAM	61.416,-	65.128,-	68.128,-	77.016,-	80.728,-	83.728,-	89.728,-
CT486 DX40, 256KC, 4MB RAM	82.648,-	86.360,-	89.360,-	98.248,-	101.960,-	104.960,-	110.960,-
CT486 DX2-50, 256KC, 4MB RAM	82.160,-	85.872,-	88.872,-	97.760,-	101.472,-	104.472,-	110.472,-
C486 DX2-66, 256KC, 4MB RAM	88.160,-	91.872,-	94.872,-	103.760,-	107.472,-	110.472,-	116.472,-
A486 DX2-80, 256KC, 4MB RAM	91.160,-	94.872,-	97.872,-	106.760,-	110.472,-	113.472,-	119.472,-
A486 DX4-100, 256KC, 4MB RAM	110.544,-	114.256,-	117.256,-	126.144,-	129.856,-	132.856,-	138.856,-
PENTIUM 60Mhz, 512KC, 8MB RAM	148.160,-	151.880,-	154.880,-	163.768,-	167.480,-	170.480,-	176.480,-

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak!

Áraink mindenkorai változtatásának a jogát fenntartjuk!

Konfiguráció vásárlása esetén 10.992,- Ft-ért jogtiszta MS-DOS 6.2-t és

MS Windows 3.1-t installálunk gépedre!

Tartalom

Tartalom, bevezető...

Hihi	1
PC NEWS	
Újászati rovat	3
Amiga NEWS	
Régészeti rovat	6
Dragonstone (Amiga)	
Sárkány ellen sárkány kö	7
Cannon Fodder 2. (Amiga, PC)	
Ugye nem lesz 3. rész?	8
Captain Blood (C64, Amiga)	
Yikez!	9
Aladdin (Amiga, PC)	
Disney felülmúlta a Lion King-et	11
Amiga felhasználói rovat	
Pöttyögszerző rovat	17
PC Assembly tanfolyam	
Okoskák 3. része(g)	19
PC Code-orgás	
Brand new sorozat	21
CoVoy Posta	
Mezőgazdasági melléklet	23
A VGA kártya programozása	
Jetentkezzen, aki érti, miről ír a szerző!	27
PC Növe	
Zajongás egzotikus szigeteken	29
PC USER Area	
Modemek, vinyók meg egy kts forráskód	31
MIXIM CD movie: Action Theatre	
A levegő urai: a világ urai	33
ULTIMA VII.	
Neverending Story	36
Dreamweb	
Bryan megküzdött Ryannel	39
MIXIM CD teszt - MAABUS	
A zöldségsziget kalandot sugároz	42
Lothar Matthaus	
Albert kitör, lő, góóóóóóóóóóóóóóóó!	44
Blackthorne	
Cool kis arcade-adventure	46
Microsoft HOME - Art Gallery	
A szobafestők alapozhatnak	48

Épp ez jutott eszünkbe...

Szeretettel köszöntünk mindenkit a CoV 54 kísérleti számában, ami annyiban kísérleti, hogy megint megpróbáltunk egy olyan számot összehozni, amelyik lehetőség szerint mindogyan olvasónknak elnyeri tetszését. Hogy ez mennyire sikerült, azt mindjárt el is dönthetitek.

Itt a bevezetőben térjünk ki néhány fontosabb kérdésre, ami esetleg toglakoztathat benneteket. Az első, és egyben legfontosabb problémák a leveleitek alapján úgy tűnik a csillagzó papír és ezáltal az újság vastagságának csökkenése. A második problémát már megoldottuk, mert a mostani számban két gyönyörű szép csekkel már lényegesen növeltük a vastagságot! (A következő számban további tartalmi bővülés várható: négy csekk lesz! - CoVboy) Az első probléma egyelőre nem nyer megoldást, mivel jelenleg ebben az árlekvésben ilyen minőségű papírral tudjuk kicsiny papírhalmazunkat prezentálni. Akik esetleg zavarban, hogy a papír visszatükrözi a fényt, annak javasoljuk, hogy elsötétített szobában olvasson CoV-ot. (Ezzel hozzájárul kormányunk energiatakarékossági programjához, továbbá jelentős mennyiségű creditet takarít meg, hogy jövőre is előfizethessen eme csillagzó lapra.)

Ha már az előbb a nagy boldogságot jelentő csekkeknél tartottunk (nagy boldogság neked, mert azokon bármit vásárolhatsz tőlünk, és nagy boldogság nekünk, mert azokon bármit vásárolsz tőlünk), részletezzük kicsit bővebben ezt

a témát. Az utóbbi két számunkban nem voltak csekkek, mivel nem igazán voltunk tisztában azzal, hogy a Posta mielőtt átdöngősséget talál ki az egyébként nem igazán nagy trükköt jelentő pénzátutalás 'megnehezítésére'. Továbbra sincs hiteles információnk arról, hogy ezek a csekkek meddig használhatók fel, de miután a HO szomszédságában található Postahivatalban azt mondták, hogy kb. július 01.-én lesz a végleges átállás, úgy döntöttünk, megreszklrozuk ezt a dolgot. Ha mégis kiderülne, hogy csak április 15-ig lehet ezeket használni, akkor ezer bocs az esetleg okozott kellemetlenségekért (vegyétek nyugodtan április 1.-el ajándékunknak), ez esetben létrehoztunk kis bolygók számára néhány tonna papírhulladékot. Legyetek tehát gyorsak, ha akartok valamit rendelni (akkor is ha nem!).

Következő visszatérő témánk a szokásos könyves vizekre vezet bennünket - aki eddig még nem találta volna ki, a Commodore-ügyekről van szó. Természetesen továbbra is sok a morgás a 64-esek részéről a lapban található információ megfosztását illetően, és általában ugyanígy reagálnak az Amigások is. Szívünk táj, hogy ezt kell mondanunk, de nézzük a tényeket. Először is kezdjünk egy találós kérdéssel (a helyes megfejtők között újabb találós kérdéseket sorolunk ki): 1995. márciusában hány kereskedő árul kis hazánkban még C64-et, Amigát, ill. ezek tartozékait? Ezt a számot akkor most

CoV

Computer Világ 1995/3.

VII. évfolyam (Nr. 54)

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Pipe/Poachy (Amiga)

Belső grafika: Müller Mihály (Getto)

Munkatársak: Bryan, ChX, CSIKA,

Csibra G., Dino, DoT, Ernie&Foc,

Hotta, Leroy Gomez, Patton,

Pörköli Deslato, Tibor&Stefa,

Weigert József (POC)

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI. Vásárhelyi P.u. 8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postai címké! Ezt csak akkor kell használni, ha postahivatalban kérsz árutalást (postautalványt), és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papírszt. Ez esetben ezt a címet kell beírni a "pénzösszeg címzettje" rovatba. Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középítő szolgálatának hátoldalára ilyenkor mindig írják rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adták fel!) Célszerűbb a befűzött csekket felhasználni!

Terjesztő: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárutó szaküzletekben és pavilonokban, valamint: ACOMP Kft. (címe ld. a borítón), SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI. Etele u. 68., Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI. Ustj Ferenc t. 9., ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u. 25. 8000, MEGAPEX Kft. Szaküzlet, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2., CILL-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25., KORALL Kft., Tatabánya, Köztársaság u. 44/A., QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15., BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u. 2., TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya t. 5., COMPUTER Sys Team Kft., Mohács, Vörösmarty u. 6., RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41., RAMORG GM., Nagykanizsa, Déli Zala Aruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

A lap előfizethető a kiadó címén keresztül. Előfizetési díj: 1 évre 1.908, fél évre: 1.014, negyedévre: 507 Ft. A kiadótól a CoV régebbi számai is megrendelhetők.

A COM-WARE Kft. hardware eszközeinek hivatalos szállítója: a MIXIM Kft.

A COM-WARE Kft. software-einek hivatalos szállítója: a Software Station.

Tördelés, színbontás: Com-Ware Kft.

Levéltagolás: Timp Kft.

HU-ISSN 1218-7933

Zrínyi Nyomda Rt., Budapest

(95 2561/03-66-22)

Felelős vezető: Grasselli István
vezérgazdátó



Lap- és Könyvkiadó Kft.

COM-WARE

rójuk fel egy papírlapra. Jön a következő találós kérdés: hány kereskedő árul PC-t, illetve annak tartozékait? Ezt megint rójuk fel az előbbi adat mellé, és mielőtt újabb találós kérdésekbe merülünk, hasonlítsuk össze a két adatot! Ha ebből nem sikerült volna még messzemenő következtetéseket levonni, akkor folytassuk további találós kérdésekkel: napjainkban hány program jelenik meg C64-re, Amigára, illetve PC-re? Jó, tudjuk hogy minden gépnek megvannak a maga fanatikussai, akiket messzemenőleg tiszteletben tartunk, de ha reálsan szemléljük a software-piac jelenlegi állását, akkor valószínűleg ők is elismerik, hogy a PC jelenleg egyeduralkodó ezen a téren. Mi is gondolkvól fájjaljuk, hogy nem igazán tudjuk a 64-eseket és az Amigákat olyan minőségű információkkal ellátni, mint mondjuk a PC-eket, de erről nem mi tehetünk. Különösen kellemetlen a helyzet a 64-esek terén, amil valószínűleg már Ti is észrevettetek, hiszen az elmúlt számainkban főleg olyan 64-es programokat tárgyallunk, amelyek manapság már óskori leletnek számítanak. Mivelhogy a piac vastörvényei sajnálatos módon minket is szorítanak, ha valamennyire is gazdaságosan akarunk üzernelni, kénytelenek va-

gyunk (...árát emelni, hehehe... - CoVboy) főleg PC-s témakörrel kitölteni lapunkat. Igen, tudjuk hogy ez mindenkinek fáj, akinek 64-es van, de sajnos a világ halad, s nekünk is haladni kell vele. (Ha jól emlékszünk, valamit hasonló volt a helyzet a boldogult emlékezetű Spectrum Világnál is - búcsút kellett intenünk annak a géptípusnak is, mely mindnyájunk szívének oly kedves volt.) Természetesen azért még nem kell aggódni, hiszen van még pár patronunk, amit mindenképpen el akarunk durranítani... (az meg majd kiderül, hogy vaktöltények-e?)

A CoV tartalmi felosztását egyébként nyilvánvalóan meghatározza a jelenlegi előfizetőink százalékos aránya is (na most jól kioltál magaddal, hogy egyrészt nem fizettél elő, másrészt meg nem írtad rá a géptípusod nevét az előfizetési csekkre). Ez jelenlegi adataink szerint a következőképpen fest: C64 - 24 %, Amiga - 7 %, PC - 67 %. Egyéb - 2 %. Ha megpróbáljuk valamennyire korrektül kiszolgáltatni olvasóközönségünk igényeit (és adatokat sajnos csak előfizetőink által nyerhetünk róluk), akkor véleményünk szerint a CoV jelenlegi tartalmi felosztása a megfelelő. Természetesen ez a továbbiakban változhat.

A következő - mindenki által várt - téma az előfizetőink között ki-sorsolandó multimédia PC sorsa. (...amit egyébként én nyertem meg, csak ezt egyelőre még tilokban kell tartani - CoVboy) A gép sorsolása 1995. április 26-án lesz a MIXIM Kft. Erkel F.u.13/A. alatti üzletében - pontos időt nem tudunk mondani, mert sajnos nekünk is a közjegyző időbeosztásához kell igazodnunk (ő pedig még nem adott pontos időpontot). Tudjuk, hogy előfizetőink fokozott figyelemmel lesik, hogy ugyan ki nyeri meg a gépet, mégis egy kéréssel fordulnánk hozzájuk: mivel a MIXIM Kft. üzlete - jelenleg - még nem mérhető a Népstadionhoz, ha valaki nem érez leközdíthetetlen késztetést, hogy barmész, kódás céljából megjelenjen, azt kérjük, várja meg a CoV 56-ot, ahol természetesen képes riportban fogunk beszámolni úgy a sorsolásról, mint a PC, illetve az egyéb szelosztásra kerülő apróságok szerencsés nyerelöselről, különös tekintettel arra, hogy milyen arcot vág az a szerencsés, akinek a jövőben egy ilyen ronda PC-nek kell helyet szorítania kicsiny lakásában...

Eme örömteli esemény bekövetkeztéig, remélhetően kellemesen fogtok szórakozni a havi gajetteinken.

JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN

PC-s játékok 3.

PC-s játékok 3.



Az 1992-ben megjelent — két utánnyomást is megélt — 1. kötet, valamint a tavaly megjelent — és idén utánnyomott — 2. kötet mielőtt folytatásaként hamarosan megjelenik a népszerű sorozat legújabb darabja. Azon túlmenően, hogy a címtapon teljesen új designnal lépünk meg benneket, ejtsünk pár szót arról, hogy mire is számíthatok.

Ezúttal rendhagyó módon, ám az Évkönyvek felépítését követve hatra bontva a felhasználói rész.

A könyv első része a már hagyománnyá vált Elsősorúval indul, amelyben azokat a tippeket gyűjtöttük egy csokorba, amelyek kimaradtak a Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja c. könyvből, illetve a '95-ös CoV Évkönyvből. Ezt követően hosszabb főlegzetű játékleírások következnek (a stratégia kedvelőknek pl. Transport Tycoon, a szimulátor kedvelőknek pl. Flight Simulator Scenery-k, a kaland rajongói élvezhetik az Ultima nyomdokain járó és soha véget nem érő Magic Gandle sorozat 3. részét, no persze olvashattok hísebb anyagokról is, mint pl. Ecstasica, Kyrandis 3., vagy Guilty).

A könyv harmadik részében rövidebb összefoglalók kaptak helyet, bizonyos játékcsoportokról, úgy mint:

- DOOM klónok (pályaszorkeztők stb.),
- Shareware játékok
- Flipper szimulátorok
- Kosárlabda szimulátorok
- Tetisek

— Auto- és motorszimulátorok (ez kiegészítés a PC-s játékok 2.-ben és a '95-ös Évkönyvben megjelenteknek).

A negyedik fejezetet alkotják az — elsősorban olvasók által böküldött — TökösMákos anyagok (ebben lesz többek között Moonstone, Secret Weapons of Luftwaffe, Indiana Jones 3.).

A könyv végén elhelyezett felhasználói részben ezúttal egy nagyobb főlegzetű témát vesztünk ki, mégpedig a Turbo Debugger-t, hiszen annak használata mindenki számára nélkülözhetetlen, aki csak egy kicsit is járatos a programozásban.

A könyv kb. 220 oldal, vagyis ára: 649,- Ft lesz, ami csak egy ötvenesset drágább, mint az előző kötet, az köszönhető az időközbeni ÁFA, energia, papír és egyéb költségemelőkedéseknek.

VISZONT! Aki a lapba befűzött csekken előtette a könyvre, az 100,- Ft-ot megspórolhat, nekik csak 549,- Ft-ot kell befizetniük. Ez a kedvezmény csak a könyv megjelenéséig (esetleg az új csekkek bevezetéséig) érvényes, azt követően közvetlen kiadói megrendelés esetén 50,- Ft kedvezményt tudunk biztosítani. Az előző megjegyzésünk nem vico, ugyanis jelen sorok írásakor még mindig nincs egyértelmű információ arról, hogy a lapba befűzött csekkek meddig használhatók fel. OTP-s körökből hallottunk olyat, hogy csak április 15-ig fogadják el, a postán meg azt mondták, hogy július 1-éig az átállási időpontja. Megoldás: még ma add fel a csekket! Ja, a legfontosabb, ha rendelkezel azonosítási számmal (az a szám, ami az előfizetői elikett címkén a jobb alsó sarokban szokott lenni, mindenképpen írd rá a csekk hátsó-közepeső szolvényére, ezzel megkönyvitod a számunkra az adatfeldolgozást. Persze akinek nincs ilyen, az ezt a sort üresen hagyja.

A könyv egyébként várhatóan május első felében fog megjelenni.

PC NEWS

Mikoron eme sorokat hűséges olvasóink vigyázó szemek követik, mi éppen visszatérőben vagyunk a tavasz Londonban megrendezésre kerülő legnagyobb számítástechnikai kiállításáról, az ECTS-ről. Mivel a rendezők laxon elküldték a kiállítás legérdekesebb eseményeinek programját, néhány sorban már előre tájékoztathatunk benneteket az újdonságokról. A következő számban pedig reményeink szerint egy részletes beszámoló is olvashatók élményeinkről:

- A Virgin régóta várt játéka (a méltán sikeres 7TH GUEST folytatása) a 11TH HOUR meg fog jelenni a show-n. Emelett egy titokzatos játék premierje is várható, amelyet már három éve készítenek a legnagyobb titokban.
- A Microprose kiviszi a STAR TREK: NEXT GENERATION-1, a TERROR FROM THE DEEP-et, és a FINAL UNITY-1.
- A Time Warner PRIMAL RAGE-éről egybehangzó vélemények azt hirdetik, hogy ő lesz '95 Mortal Kombatja.

— A Novalogic két olyan játékot is kiviszi, amit eddig állítólag még senki se látott... (Azt azért kétfelm. A BBS-ek általában tele vannak a 'legnagyobb titokban készülő játékok' képével - CoVboy)

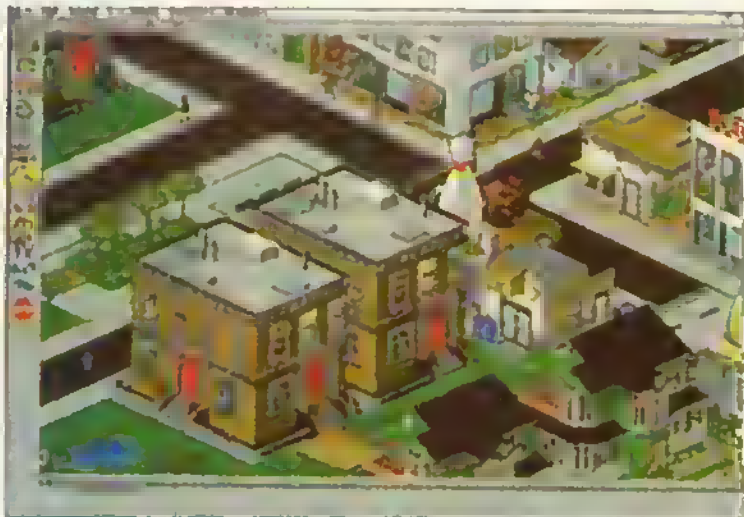
— A Creative Labs valami roppant érdekes hardver kutyát hoz ki, ami a Sharevision PC 3000 nevet nyerte a keresztségben. Állítólag ez a micsoda egy PC még egy normál telefonvonal segítségével televideo konferenciákra teremti lehetőségét

— Az előrejelzések szerint kint lesz a Maxis SIM TOWER-je is, és talán hozzák magukkal legújabb fejlesztésűkel a SIM TOWN-t is. Az előbbi - természetesen szokás szerint - még bonyolultabb és még érdekesebb, mint az összes eddigi megoldó testvérkéje, utóbbiról még nincs semmi info.

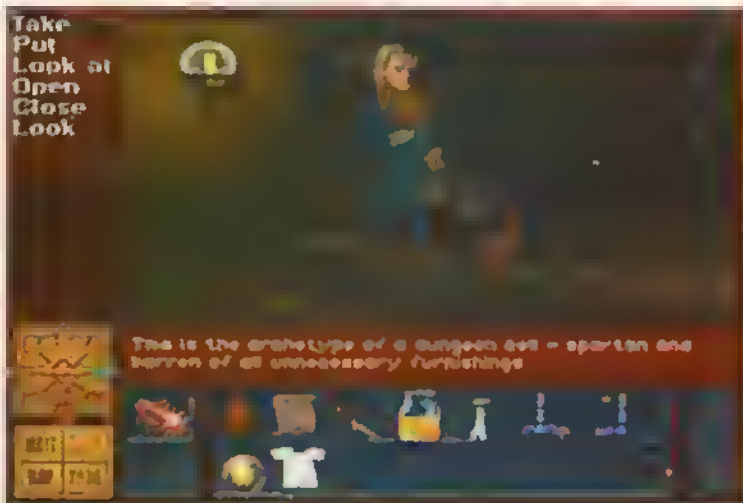
Egyelőre ennyi, részletes beszámolóinkat pedig elolvashatjátok In next CoV.



A Maxis rendkívül SIMpatikus SIM TOWER-je, amelyben egy nem túl SIMmetrikus felhőkarcoló életét fogjuk tönkretenni. Elnézészt, ha csöppet SIMpadlásak (ylkes!) vagyunk, de trónlgeznünk kell a méretelben is elrémsztőnek ígérkező leírására...)



Ez itt pedig a SIM TOWN személyesen. Egyik haverom, aki civilben egy SIMpla autószerelő, jelezte, hogy most már aktuális lenne végre egy (féltelegy) SIMmering is. Na jó, nem SIMtelenkedünk tovább...



Mostanság elég stilszerű illusztráció: 'Kedves adózó állampolgár! Ismét eltelt egy új adóév, ismét találkozunk...'

Bevezető helyett egy kérdés: Írjátok! A News Tetszik/nem tetszik/melyik tetszett stb. (Hé!)

Megörült, kedves fiam?! Nekem ne idegesítse itt az alvó oroszlan! Ha valakivel leve-

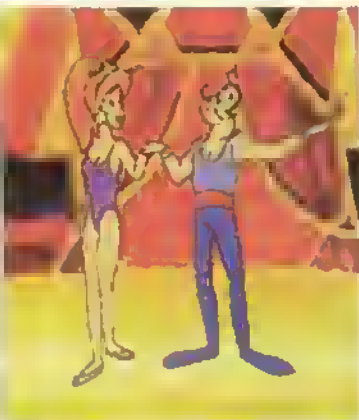
lezni óhajt, a levélre írrassz rá: ChX News, különben mindenki nekem fogja címezni a levelét és előfordulhat, hogy ha rosszat írnak, akkor én Önt kirúgom. Ha meg jól, akkor is, hogy legyen bőven alternatíva - CoVboy)

Na akkor hogyibe!

Death Gate

Sose tudod, hova jutsz amikor belépsz egy olyan világba ahol az eltek, törpök, és varázslók uralkodnak. Oly sok játék ígér izgalmas kalandokat és hullad hamar banalitásba. Amikor a Legend (és az Accolade) legújabb szerzeménye először betöltődik, akkor úgy tűnik, ezt is ez a végzet tenyegeti. De ahogy az intro és a kezdési lépések továbbútnak, a játék hirtelen roppant izgalmassá válik. A DEATH GATE világát Margaret Weis és Tracy Hickman

alkotta meg először könyvben. (Emlékeztek a Sárkánydárda krónikákra? Ugyanaz a szerzőpáros) A játék grafikáját néhány bírálják, de szerintem igen jó. A játék kategóriába sorolása szokás szerint nem könnyű. A lényeg az, hogy megfelelő karakterekkel kell beszélni, tárgyakat gyűjteni, és megfelelő helyen felhasználni. A csodás ebben az, hogy NEM lineáris a megoldás, ami ritkaság. E helyett a meglejtendő fejtörők nem a legnehezebbek, de általában egymásba gabalyodnak. A DEATH GATE egy szórakoztató adventure, ami nem erőszakos, mégis nagyon lebilincselő. Nem adja meg azt a szabadságot, amit egy RPG adott, de van egy jól megglekerl, szövevényes cselekmény, amit minden fantaszy-vagy inkább adventure-játékot, könyveket kedvelő ember élvezni fog.



Hölgyem lesz' szíves erre fáradni a budoáromba! Ott lesz szerencsém bemutatnom Nagyságodnak teljes bélyeg- és (szem)éremgyűteményemet...

The Circus

A bolond bohócoktól az elefáns és büszke elefántokig az összes kedvelt cirkuszi szám benne lesz ebben a nagyszerű grafikával kivitelezett 'cirkusz-szimulációban', ami csak szem-szájnak ingere. Például a 'Jungle B-Ball'-ben két oroszán, Thoo és Leo verseng azon hogy melyikük tud jobban kosárra dobni. A kosárlabdához Charles Barkley értékes útmutatásai alapján egy mérleghintét használnak... A játékos pe-

dig azt a magasságot állítja, amiről az oroszánok ráugranak a mérleghintára. Vagy például itt van Carmelita, a minden bizonnyal spanyol anyanyelvű papagáj, ami (vagy inkább akl, hiszen egy papagájnak is lehet személyisége, ha másként nem, legalábbis papagájszemmel) odafent éneklő a trapézon, hogy 'Quibelez de Saporán, Lopez de Futasztán...'. Max és Dinamit, a két veszélyes bohóc le akarja szedni őt, ami nem is nagy csoda hiszen noták hallatán. Ehhez a legcélravezetőbb módnak természetesen azt tartják, ha Dinamitot használják ágyúgolyónak. Ez minden bizonnyal igen nehéz feladat lesz: a mellékelt képen szépen látható, hogy mi a vége, ha túl sok puskaport használunk. (Szerintem a mellékelt képen nem pont ez látható, de ennek talán az az oka, hogy a mellékelt képet én választom ki - CoVboy) Ha meg túl keve-



Ez a kép csak egy szerény összefoglaló a játékról

set használnánk, akkor szerény bohóc a közönség sorai-ban landol. Egy másik igen nehéz feladat lesz a kisöölánt táncoktatása. Elméletileg szépen ki kell jelölni, hogy hova kell tennie a lábait és utána hajrá, let's dance! Sajnos nekem eddig csak a hasracsés nevű népszerű táncra sikerült rábeszél-nem. (Ezt én is ismerem, csak mifelénk üveges táncnak hívják - CoVboy). Szóval ez az a játék, amit 6-tól egészen 666 éves korig (azaz a kisdedektől a sátánizmus fertőjébe süllyedt felhasználók közül) bárkinek nyugodtan ajánlhatunk.



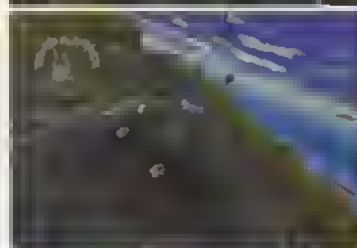
Nicsak, egy rokon létek! Én is minden autóversenyben a menetlánnyal szemben közlekedek

Need For Speed

Egy nagy amerikai autós lap már meglepett minket egy csodás autóverseny programmal. Ez a CAR & DRIVER volt. Most a ROAD & TRACK c. lapon a sor, hogy valamit letegyen az asztalra. Novemberben jelentették be, hogy az Electronic Arts-sal közösen fejlesztenek ki egy új autószimulátor programot. Először a 3D0 konzolra készült el, de az előjelezések szerint lesz PC-re is. Lambor-

ghini Diablo VT, Ferrari 512TR, Dodge Viper RT/10, Porsche 911, Chevrolet Corvette ZR-1, Acura NSX, Mazda RX-7, Toyota Supra Turbo kocsikkal vezethetjük - szép lista, hát nem? Szokás szerint versenyezhetünk az óra, vagy a számlógép ellen. A síma, mezei autópályától kezdve az alpesi szerpentínig mindenféle úton döngethetünk. A játék fejlesztése körülbelül úgy nézett ki, hogy először is az Electronics Arts a játékhoz kifejlesztett egy új 3D

grafikus "motort" (mezei nyelven szólva: englino-t), amely szokás szerint igen valóság-hűre sikeredett. Ezután a ROAD & TRACK magazin brigádja erre "rárajzolta" az autókat - mivel a lap világszerte ismert a látványos szuperautókról, így nem meglepő, hogy meglehetősen szépre sikeredtek a rajzaik. A játékban háromféle kamera állásunk lehet: a kocsin befűl (In-Cam) a hátunkban (Tail-Cam) és lelettünk (Heli-Cam). Ezeket a kameraállásokat szó szerint kell érteni: minden kocsit két héten (!) keresztül nyűztak és vették ebből az omlított három kamorállásból. A kocsik fizikai modellezése is a végtetekig valóság-hű: A gyorsulás, a légellenállás, az oldalsó g lehetősége, s még ezernyi egyéb fizikai jellemző, ami csak egy ilyen csúcs-gép tesztelésékor csak elképzelhető. Például megtalálunk ilyen apróságokat is, mint hogy a Corvotto jobban túrli a nagyscbességű kanyarokban történő lékezést, mint a Porsche. A hangeffektire sem lesz panasz: a Dolby Surround rendszerben rögzített anyagokat valódi autókkal vették fel, gyári próbapályán. (Azért egy jó Wartburgot csak bevehettek volna a játékba - CoVboy)



Football Glory

Itt a tavasz, lehet menni focizni. Ha esetleg esik az eső (vagy a neadjisten a hó), akkor meg lehet játszani a Kompart legújabb foalszimulációjával, Lesz ebben minden a robinzonados vetődésektől a legtrükkösebb rúgásokig. (Nem ez a lényeg, hanem az, hogy meg lehet-e adni a csapatok nevét, vagy ha az nem működik, akkor van-e zöld-tehér csapat?! - CoVboy)

BF Teaches Chess

Bobby Fischer (őt rejti a címben szereplő rejtélyes BF) 1943-ban Chicago-ban született és Brooklyn-ban nevelkedett, 14 évesen az USA országos sakkbajnoka. A rákövetkező négy évben egyetlen meccsel sem hajlandó elveszíteni, tekintet nélkül az ellenfelekre. Ebből talán már kiderül, hogy Bobby Fischer nem csak egy volt a sok sakkjátékos közül. Közel 130MB (!) anyag vár áttanulmányozásra a játék szép dobozában. A sakkoktató ugyanúgy van megszervezve, mint a hasonló című könyv: A legegyszerűbb lépések elsajátításától a legbonyolultabb hadállások értékelésén keresztül eljuthatunk a hosszú távú tervezésig. Ez a fajta tanulás sokkal szórakoztatóbb, mintha ugyanezt az anyagot a tradicionális információ visszakeresési módszerrel kívánnánk feldolgozni (azaz: könyvből tanulnánk). Egy másik módszer, amivel tanulhatunk, az a mester tanulmányozása és ulánzása. E célból Bobby 500 játékát találhatjuk meg a CD-n. Tanulást segít az is, hogy játék közben kérhetünk tanácsot a géptől, s a legtöbb sakkprogrammal ellentétben ezeknek értelmük is van. (Nana, csak ne szídjuk a sakkprogramokat! Ha valaki nem érti, hogy egy nyolcas szintű sakkprogram miért tanácsolja az adott lépést, annak nem feltétlenül az az oka, hogy az adott program tök hülye! Kritikát csak akkor nyilvánítson a játékos, ha az adott szinten már többször megverte a masinát! - CoVboy) Végül, egy képes sakkhistoria is fellelhető a CD-n.

Psycho Pinball

Négy agyrobantó tábla. Több mint 100 lehetőség egyenként. Gyönyörű zene és

angették. "Interaktív vektor iükrözés" (Hogy ez mi, azt csak a Codemasters tudhatja...) És az egész úgy együtt: GYORS! Minden flipperfejtő egyén hegyezheti a reflexeit, mert ehhez log kellene... (Csodal Lesz 5 lemezen is, nemcsak CD-n) (Leltit, hogy ha lökdösöm? Mert egy flipperben nem az a nagy durranás, ha gyors, hanem az, hogy mit lép arra, ha Terrence Hill-stílusban nyomom az ipart (mármint hogy alkalmasint felszökkenek a billentyűzetre) - CoVboy)

Tank Commander

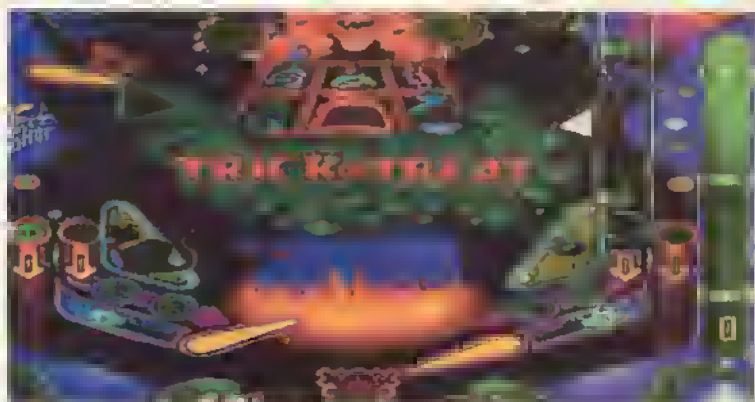
A Domark-játékaról azt mondják, hogy "kihasználja a CD-ROM teljes videó és audio képességeit". A program egy szokásos keresd-és-gyilkold akció lesz. Állítólag a katonai tank szimulátorok ihlették a készítőket — akik egyébként állandóan feltűnedeznek a legkülönbözőbb játékok legkülönbözőbb videoklipjeiben. Még arra is jut idő, hogy birkák üldözésével töltsük az időket: csodás lehet egy lángszóróval, nehézpuskával felszerelt, wolfram páncéllal burkolt tankkal birkára vadászni... (Azért remélem derék foltos védeencelmet nem bántják, mert különben úgy megcsapom őket, hogy még! - CoVboy) A furcsa az, hogy a képek alapján igen-igen ronda játékokra számíthatunk...

Brain Dead 13

Erről a játékról inkább nem írok, mert a játék nevéhez passzolva agyhalál lesz a vége - mármint a rohögéstől. Inkább nézzétek meg a képeket, s majd vegyétek meg a játékot! (Most nézd meg a marháját! Tényleg méltó arra az emblémára, amit választott magának! Pont arról a játékról nem akar írni, amiről tell lehetne nyomtatni az egész NEWS-rovatot! Hölgyeim és hölgyeim, nem is beszélve az urakról, itt van az a játék, ami talán elhódíthatja a SECRET OF THE MONKEY ISLAND-ek, LARRY-k és nem utolsósorban a DISCWORLD (kíváncsi vagyok megjelenik-e végre az ECTS-re) nevű szörnyűségtől a 'Minden idők legnagyobb marhasága' címet. Rettenetes leírást nyomtatok róla, míhelyst a kezem ügyébe kaparintom! És egy ilyen game-ról nem akar írni ez a tökfű... - CoVboy)



ChX



Ezek az flipper-fantáziák nemigen hatnak meg, amikor BRAINDEAD is van a közeiben



Yikos! Tekintsd meg a BRAINDEAD grafikáját



Még BRAINDEAD: odafenn egy kacsa- vagy tehéntábon forgó kastély, alant meg egy kissé társasíkerült lombikbéli



AMIGA NEWS

Dentaku26 (A1200)

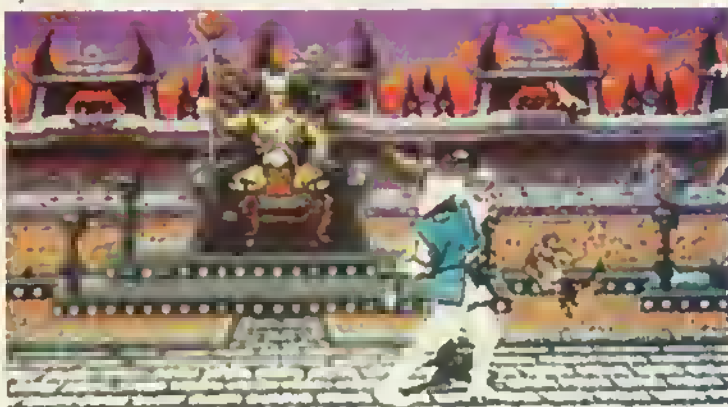
Az eddigiekhez képest a tegyobbnak tartható Doom-klón, ami napvilágot látott. Egyelőre ellenfelek nélkül létezik, de a sebesség az animált részletekkel együtt is több, mint elfogadható. Reméljük, hogy a végleges verzió nem vár sokat magára.

Hyperrace/Impact Software (A500/A1200)

Egy újabb autós játék, amit Amos-ban írtak. Az autókat és a pályát madártávlatból látjuk, ugyanúgy, mint a nemrég megjelent Roadkill-ben. Reméljük, hogy lesz belőle Aga-s verzió is.

Mortal Kombat 2-HD/Gremlin (A500/A1200)

Az előző híresztelésekkel ellentétben ez a program már HardDisk verzióként is létezik. Minimum hardware igénye A500-on winchl esetén 1 Mbyte ChipRam és 2Mbyte FastRam, A1200-on csak 2Mbyte ChipRam szükséges. Azért így egy kicsit kényelmesebb, nem?!



Overlord/Virgin (A1200)

A második világháború örök téma marad a szimulátorok készítőinek. A hetekben megjelent Overlord is ezt a korszakot dolgozza fel. Nagyon szép grafikával rendelkezik, és az üzenetek még izgalmasabbá teszik a légi csatáinkat.



Pinball Illusions/Digital Illusions (A1200)

A régen belgért flipper-szimulátor íme megérkezett kis hazánkba. Sajnos csak három pályát tartalmaz, de a színvonala pótol minket ezért a veszteségért. Az egyik legnagyobb újítás az F9 & F10-zel állítható felbontás, illetve a multiball lehetőség. A golyó tényleg lém színű, a zene pedig kitűnő.

Rally-Championship/Flair (A1200)

Talán a hónap sztárjának kiálthatnánk ki a jó grafikájáért és hanghatásaiért. Aki egy jó kis autóversenyt akar rendezni a családjával vagy a barátaival, annak érdemes ezt a cool proggy-t beszereznie. A végülis 3D-s hatást kelő grafika, a természetl elemek tombolása, és a hanghatások mind hozzájárulnak a tökéletes élvezhetőséghez (na meg a korsó sör + girlfriends).

Reunion/Grandslam (A500/A1200)

A tavalyi év egyik legsikeresebb játéka a Reunion volt. Akkor még nem létezett az AGA-s verzió, ami a napokban érkezett meg. Eddig is jó hangulatot árasztott magából, de most, az újonnan jött verzió hatására újra telizzottak a winchesterek. Ne felejtsetek el, hogy ez egy magyar játék!!!



Soccer Superstars/Flair (A500/A1200)

Valahogy ez a foci nem nyerte meg a tetszésünket, ugyanis semmi újat nem tartalmaz, és ez '95-ben kevés. A játékosok a pályán szinte irányíthatatlanok, ráadásul maga a játék menete is lassúnak mondható.



Valhalla 2/Vulcan Software (A500/A1200)

A történet más, az irányítás ugyanaz. Emlékeztek még az első részre, amelyik '94 nyarán jelent meg? A második rész nem vár sokat magára sokat. Akinek az tetszett, az ebben sem fog csalódni. Ez a beszédes kalandjátékok koronázatlan királya. (Hova tűnt a korona?->zálogház->pénz->CoVboy&Sör).

Final Writer 3.0

A WinWord-höz hasonló szövegszerkesztő újabb, upgrade verziója jelent meg a napokban, amely az eddigi 2.0-hoz képest jelentős sebességnövekedést produkál.

Ernie & Fec

DRAGONSTONE

a hajócsanak, aki őszáshoz nekünk egy lalajzerűségei. Azonban a világhoz meg hiányzik. A halakai ábrázoló szobornál a feszítővasal felhasználva ezzel a ncs több gond. Az így nyírt rudat rakjuk rá az árbocra, majd erőltetjük meg a köldöket. Már csak a világváslal kell felhúznunk és indulhatunk is a Sárkányszigetre. A sziget mindegy hét kisebb részből áll

5.szint: Sárkánysziget

Ahhoz, hogy a kapun bejuthassunk, álljunk a baloldali oszlop mellett üreghez, ahol a lekeres használatával lesek egy gömb alakú szikla. A lekeres többször használatával a szikla egy piros gömbbő formájú. A gömből helyezük a jobb oldali oszlop feléjére és máns megnyílt előlünk az út

6.szint: Sárkánysziget

A sziget belsőbe jutottunk. Ide is csak egy lippal mást tudok közölni:

- vigyázzunk a földből (padlóból) leszűrődő tündzárakal!

- a piros körökbe állva használjuk a pergament
- a falakat néhol a karddal is szét tudjuk rombolni.
- a sziget végén a kapu bal oldalán látható üregbe helyezük be a piros kristályokat

7.szint: Sárkánysziget

Itt kell megküzdenünk az első sárkánnyal. A következő taktikát ajánlom: Várjuk meg amíg abbahagyja a lövöldözést a sárkány s amíg a két szörny legrurul, köljünk a sárkány felébe két lüzgolyót. A szörnyeket ne lámadjuk meg. Ögyesen karúgessük őket, anélkül, hogy megsebezzenek. A sárkány energiáját a jobb oldali találatnál panelen jelzi ki a gép, egy piros sáv formájában (akár csak a lüzlabda löldözését). Ha elmúljuk a sárkányt, vegyük fel a lehulló követ, ami feltölti energiánkat

8.szint: Sárkánysziget

Néhány tipp:

- ha már azt hisszük nincs út tovább, használjuk a pergament
- a bonusélelet szerezzük meg

9.szint: Sárkánysziget

A második sárkánnyal kell megküzdenünk, a 7-es szinten leírt módon

10.szint: Sárkánysziget

Szerezzük meg a négy piros gömböt, majd a négy oszlopra helyezve elteleportálhatunk az utolsó, harmadik sárkányhoz, aki a régi módszerrel nyírtunk ki

11.szint: Sárkánysziget

A felkelő lány, Emmál szabadítsuk ki varázslattal. Jónéhány fontos eseményt elmond, ami lényegtelen a játék lelkére. Végeztül rakjuk be a nálunk lévő három sárkánykövet a szobrokba és menjünk be a formálódó szellemalakba. A végző képsorokban láthatjuk, amint a sárkánykövek energiája egyesül és örökre elpusztítja a sárkányszigetet. Mi pedig...

Weigert József (POC)

tel is szerezzük be. A kocsmá pincéjében töltjük a mérget a sörbe. Az eredmény halálos, az asztalnál ülő barbárok azonnal meghalnak. Keressük meg Olafot, aki elégedetten konstataitellünk és megnyitja előlünk a hegysébe vezető utat.

3.szint: A hegység

Erről a szintről lehet igazán teljes leírás adni, mivel inkább az akciórészek dominálnak, túl sok tárgyal nem kell használnunk. Lássunk egy tippfalmat!

- az első barlangban a vízöcsébe állva használjuk a pergament. A vödörrel töltjük meg vízzel és az üres üreggel felöltve juthatunk tovább egyes barlangokban.
- az egyik barlangban úgy lúnik nincs tovább út. Löljünk lüzlabdát a földalati találat sziklából.
- A kristályokat helyezzük a kőoszlopokra.
- Használjuk a köldöket. Az egyik barlangban kiáltást hallhatunk. A bányász a köldöket szabadítsuk ki.
- A földről a lyukakal varázslattal lúntelhetjük el.
- Az egyik barlangban egy denovörömböt találunk, aki elpanaszolja, hogy milyen szennyezettek a folyók. Javasolja, keressük meg a forrást. A forrásnál használjuk a lekeres és iszáljuk meg a vizet. A denovörömbörhez visszajutva megtudjuk, hogy a Sárkányszigetre kell mennünk és rendelkezésünkre bocsájt egy lódogballont. A ballon azonban elér eredeti útjától és egy kőldöben érünk földet

4.szint: A kikötő

Mután felszödtük a ballon vásznát, majd keressük meg a stégén ülő hoigászt. A vödörünkért cserébe ad nekünk egy jó nagy halat, ami feltölti az energiánkat. Menjünk el a csónaképítő házába, aki elmondja, hogy laanyagra van szüksége. A hárbán vegyük fel a 100 aranyat. A keleten lévő ház előtt ülő alakkal beszéljünk többször is, mire megadja a kardunkat. Ha nem lesz meg, jöjünk vissza később és beszéljünk vele többször is

A kocsmában beszéljünk az öreggel, aki segít nekünk és a pergamenre felírja a tűz varázslatját is. A pincében vegyük fel az üres hordót és menjünk el az első házhoz, ahol az öreg üldöget. Beszéljünk a nővel, aki leenged a pincébe. A hordót használva egy feszítővasal találunk. A 100 aranyat so hagyjuk itt! A kereskedőnél vegyünk psychodrink-et és élelet, de 100 aranyat hagyjunk meg. A kocsmában vegyünk ki egy szobát és az emeleten keressük meg azt a helyet, ahol a padló egy darabja hiányzik. Használjuk a feszítővasal, mire pár deszkával felülünk gazdagabbak. A deszkákat vegyük el

Bocsánat, de mi itt a csak a 'Fel Vidám Orgyilkosok nevű kocsmát keressük!



Kereltörténel helyett inkább rögtön vágjunk bele! Mután karaktert választottunk, kezdődik a játék. A lüzgomb egyben megnyomásával a kardot használhatjuk, lahaymalos nyomása után lüzlabdával lóhetünk vele. SPACE-el beléphetünk a menübe, ahol beszélgethetünk valakivel, használhatjuk a nálunk lévő tárgyakat, vagy megvizsgálhatjuk azokat. Valamint itt jelenik meg a lésző keretben kirajzolva a fontos helyszínek képe. Ennyit az irányításról

1.szint: Az erdő

Egy bszlőson találjuk magunkat. Észáknnyugatra haladva egy házkhóhoz érünk. A bent találató egyénnek egy bizonyos vízparton a varázslószelét. A vízparton szabadunk le minden növényt, mire az egyik levele otlmarad a földön, amit elvethetünk a szakácsnak. Cserébe ad egy lál levest és egy varázslókereset. Keressük meg azt a helyet, ahol nyolc szikla egy kör: alkot, majd álljunk a közepébe. A lekereset használva elteleportálhatunk innen s a későbbiekben is így módon tudunk közlekedni. Miközben írjuk a szörnyeket, nagyjából kelet felé haladva egy hídhoz fogunk érni. A szakállas öregúr azonban csak tíz aranyért cserébe hajlandó átengedni minket, adjunk meg neki. Ha jó irányba haladunk egy lészásra érünk, ahol három kő egy kör: alkot. Azonban az egyik szikla fölé hiányzik. Induljunk el keletre, majd keressük meg azt a helyet, ahol egy kis ló van. Közé az erdőhöz. Dél felé egy lilkos átjáról találunk az erdőn keresztül. A vízparton a kőveknél varázslattal juthatunk tovább. Vegyük fel a szikladarabot, valamint egy bonusélelet is találhatunk a keleti erdőszávbán elrejtve. Menjünk vissza a három sziklával és rlesáztuk helyére a lefört darabot. Teleportálás után vegyük fel az ágakat, majd teleportáljunk vissza. Keressük meg a hidat, amr megromlódott, ezért nem tudunk átkelni rajla. Használjuk fel az ágakat és máns szabad az út. Továbbhaladva küzdünk meg a kis pókokkal, majd a pókkuránydó lüzlabdával lúhézzük el. Teleportáljunk el innen és már töltődik is a második szint.

2.szint: A falu

A faluban először is keressük meg a kocsmát, ahol igyuk le magunkat. A világos sör halása igen jól feltölti a energiánkat és egy bonus élelet is kapunk. Beszéljünk a putnál álló öreggel, Heddyvel. Elmondása szonni minden baja a barbárok miatt van, mltőa ők ill vannak megváltozott a világ. (A beszélgetés ki hallgatja az asztalnál iszogló barbárok és bosszút terveznek Heddy ellen.) Ha lomegyünk a pincébe, láthatjuk, hogy itt lőzik a sör, ide még később visszatérünk. Ha kimegyünk a kocsmából, Dél felé haladva megtaláljuk Heddyt, aki a barbárok súlyosan megsebeztek. Sajnos nem éli túl a sérüléseit, de annyi oteje még van, hogy odaad egy kulcsot, aminek segítségével eljuthatunk a barátjához. Ha átkutatójuk a hollései, találunk nála egy üvegbotlót is. Most keressük meg a favágót, aki beleg. dee ha odaadjuk neki a levest, jobban érzi magát. Hagyjuk pihenni, menjünk el a kereskedőhöz, ahol vegyük meg a földit vödört. A favágó a háza mögött vár minkel, ahol egy lilkos átjárót mutat meg nekünk a falu öregjéhez, Olafhoz. Olaf hosszú mesésbe kezd, itt mindenki lefordílgatja magának a szövegeket. Keressük meg a kovácsamestert, akr 50 aranyért megadja a kardunkat, valamint a vödörrel is megajlvítja. A vödörrel töltjük meg a vízparton, majd menjünk a kereskedőnél keletre találató házhoz. Nyitassuk ki az ajtót a kulccsal, majd oltssuk el a lüzet a vödör vízzel. A lüzhelyen álsétálva eljuthatunk Heddy barátjának házához. Kopogtassunk be, mire ő beenged. Heddy halálra nagyon elkésérti és folajánja nekünk a segítségét. A varázslókeresre újabb jeleket ír fel, aminek segítségével a víz közelében is használhatjuk a lekereset. Menjünk a vízpartnak arra a szakaszára, ahol két szikla áll. A pergament használva ál tudunk kolni. Nínával beszélve kidöröl, hogy ellopták a könyvét, amiben a varázslatok receptjeit találhatók. Próbáljuk meg visszaszerezni neki. Keressük meg a favágó házát és innen délre egy újabb lilkos átjáról mutat a favágó barátunk, valamint egy köldöket is ad, ami valahogy élönök tünik. A második házban Amberrel beszélhetünk. Megbiz egy levél átadásával, induljunk Olafhoz. A válaszlévelel lúrtjünk vissza Amberhez, mire ő odaadja a receptos könyvet. Nina a könyv segítségével elkészíti az italokat s máns kvóvínkre válogathatunk. Mindenekelőtt vegyük meg a mérget és a psychodrink-et, ami elősíti lüzlabdalövő képességünket. Ha marad pénzünk, új ele-

Bizonyára mindenki emlékszik még a Cannon Fodder első részére, melynek folytatása most kerül boncolgatásra. Az első részhez hasonlóan egy zsenilális Introzenével köszöntenek minket a Virgin fejlesztői, mely alatt a készítő karikatúráit csodálhatjuk meg.

A játék célja ölni, ölni, ölni, néha épületeket robbantani, embereket megmenteni... (Na, ez idáig rendben is volna, de hol marad az ilyen mély, elkesztő szellemi tevékenységgel igénylő játékoknál szokásos kerettörténet, történelmi háttér, meg meg egymás ismertetése - CoVboy)

A kezelés terén nem sok az újdonság, de azért a biztonság kedvéért leírom, hátha valaki mégsem ismerné...

Az Intro után egy igen gyenge hegyet láthatunk, ahol a Load/Save funkciók találhatók. A hegy alatt gyűlekezik a kis csapatunk. A Home leírat mellett látható a felhasználható, mellette pedig az elhullott embereink száma. Minden egyes bevetésre különböző számú katonával indulunk melyek nevei, rangjelzéseiről, eddigi találatáról a Squad leírat alatt láthatóak. A Heroes leírat alatt adatok a legprolibb harcosainkra emlékeztetnek, ugyanis ők a halott hőseink. Amikor a hegyre clickelünk, megindul kis csapatunk a bevetésre.

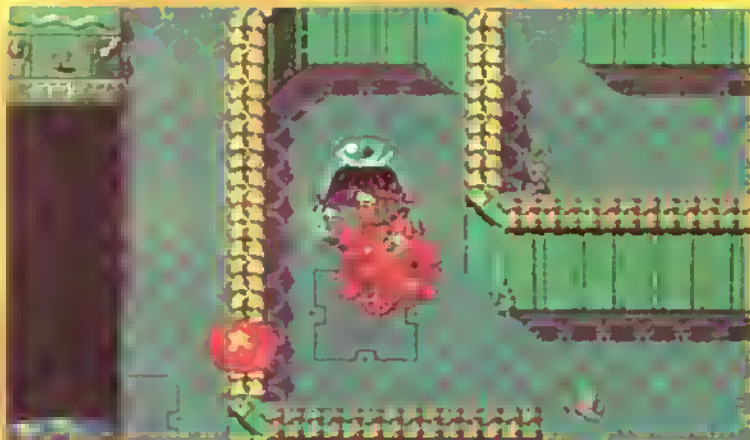
A játékosaink a harctéren oda mennek ahova a bal egérgombbal clickelünk, és oda lö-

nek, ahova a jobbal clickelünk. A bal felső sarokban választhatunk a gránát és a **Bazooka** (rakétácska) között, ezeket a két egérgomb együttes lenyomásával szórhatjuk rá ellenségeinkre. Ha a játékosok nevére bökkünk, kijelölhetjük őket, ezután a zöld kigyó ikonnal kétfelé oszthatjuk a csapatot a legyőzött úgy oszlik meg a csapatok között, hogy vagy fele-fele (szaggatott keret), vagy mind marad az egyiknél (vonal keret). A két (vagy több) csapatot összevonni úgy tudjuk, hogy egy helyre caplatunk velük. A csapatok között a csapatjelzősekkel tudunk váltani (kigyó, sas, stb...). A magára hagyott csapat magától védekezik, de azért érdemes néha letéjük nézni, mert nem túl protik egyedül. A tojás alakú földgömb a térkép előcsalogatására szolgál.

A küldetések:

A készítők agya igen csak elborulhatott, mert helyszíneink egy örült elmére utalnak. Csapatunkat bevelik a Közel-Keloten, a lávái jövő úrbázisain, a sötét középkorban, napjaink amerikai városaiban... (Öh, mégis csak kapunk 'kerettörténetet' - CoVboy)

Egy küldetés több fázisból áll. Minden küldetés teljesítése után játékkállást menthetünk. A küldetéseknél általában a "Kill all enemies" (kilyírni mindenkit) vagy a "Destroy enemy buildings" (felrobbantani min-



Pukk, durr és bang! (További színlapról majd Stallone ad...)

den ellenséges épületet) feladatokat kapjuk. Az ettől eltérő dolgokat, érdekességeket pedig most ismertetem.

A hatodik pályán már járművet is igénybe vehetünk a gyorsabb közlekedéshez: egyszerűen csak clickelünk rá a járgányra és már mehetünk is. Persze ilyenkor, ha eltalálják a gépet, akkor kampec a bent ülőknek.

A nyolcadik küldetésen fogunk találni egy igen szívszótka. Kár a lőszerért, úgy sem lehet kilőni, viszont elszaladni előle igencsak érdemes.

A kilencedik küldetés egyik fázisában a civileket kell megvédeni az ellenségtől, na és persze magunktól is. Ha találát éri őket, akkor kezdhethetjük a fázist előlről. Itt jelennek meg a helikopterek is, melyeket az autókhoz hasonlóan használhatunk.

A tizenkettedik küldetésben egy foglyot kell épségben a vöröskereszttel jelölt helyre vinni. Ha odamegyünk hozzá (a feltartott kezéről meg lehet ismerni), akkor követni fog minket, bárhova megyünk.

A tizenhetedik szinten jobbra a második ágyút kell leszedni **Bazooka** val, mert alatta található ötven darab hőkövető rakéta, ami nagyban megkönnyíti a dolgunkat.

A tizenennyolcadik pályán már teljesen elvesztettem a fonalat, mert kerékpározó ősemekek, gombák, robbanó lufik és eskimók között kellett rohanganom (lehet, hogy én nem vagyok képben).

A huszonegyedik küldetés negyedik fázisában három felé kell osztani a csapatot és egyesével kell ráállni a fehér köröcskékre, amik kapcsolók.

A huszonnegyedik küldetés ötödik fázisában az ellenség vezetőjét kell elrabolni. Ez a tűzmentéshez hasonlóan történik.

A huszonötödik küldetés hatodik fázisát azért emelem ki külön, mert ez még nekem is tetszett (meg azán ez volt az utolsó akció). Hat jól fejlett, felfegyverzett katonákkal le kell lőnünk az ellenség fegyverteleit, megkötözött parancsnokát 100 másodperc alatt.

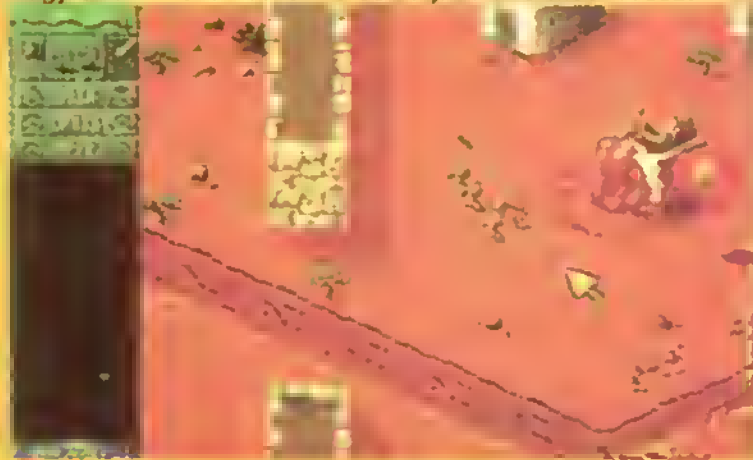
Ami viszont nem tetszett, az a befejezés, mert sajnos hét szóval és egy tizenhat színű, az átlagosnál gyengébb képpel kirszúrták a szemünket, pedig a hőseges játékos ennél azért többet érdemelne.

Mindent egybevetve a második résztől azért többet vártam. A grafika ugyanolyan maradt mint volt, sőt helyenként még rosszabb is lett. A játék maga semmi sem változott, semmi újítást nem tettek bele. A sztori viszont teljesen idióta lett. No persze aki kedvelte az első részt, annak ez egy jó kis új pályagyűjtemény.

Leroy Gomez

(A 'leírást' Amigás gonosztevő követte el, így azt kifejezte belőle, hogy ez a csoda van PC-n is! Bár először azt hittem róla, hogy valami ösz-szeszesmetelte a vinyómat...)

Karácsonyra azt szeretném kérni a drága jó szerzőktől, hogy ebből a szemétből ne csináljanak harmadik részt



CAPTAIN BLOOD

Történt vala egy verőfényes téli napon, hogy Tibsoft&Stela hirtelen felindulásból lapozgatni kezdtek az első CoV évkönyvet (gyk. 1991.). Csak úgy tallák az oldalakat, amikor is Tibsoft szeme egy eddig még általa nem tanulmányozott rövidke felírára tapadt. Miután kihámozta, hogy kora ifjúságának egyik kedvenc programjáról szól, örömeiben dupla sebességgel kezdte tanulmányozni a sorokat. Arca azonban hamar lehervadt a pár percnyi olvasás után, s halvány derengés kezdett világosságot gyújtani agyának eddig a világ nyitvánossága elől elzárt területein. S elhatározta (annak ellenére, hogy Stela álmában még mindig csillagokai tártott a K240 felírásukról), hogy tovább pörögjön az események fonatát, s emlékei felidézéseivel elkauzot benneteket a távoli Hydra galaxisba, ahol a fura kinézetű Rémkapitány útitársai lesztek. Mivel a kezelés ismeretében Wagner Ambrus tökéleteset alkotott, ezért mi inkább a történésekre összpontosítottunk. De elég a részéből, hiszen Tibsoft már transzba esve mesélt az Infogrames alkotásáról, s itt az ideje, hogy a kincsei érő információit feljegyezzem.



Nicsak, az ottan csakis egy bolygó lehet!

Hogyan kezdünk neki

Annak ellenére, hogy a játékok nem adventure, mégis van egy kis kaland-beütése, mert a sztorinak felledeztük egy bizonyos sodrását, amiből az első pár hullámot szerelelnénk most közreadni. (Ejnye, be szép volt! Lehet, hogy egy költő veszett el bennem?) Tehát magyarul, lássuk az első néhány lépést:

Induláskor egy BOW-BOW nevet viselő bolygó jelenik meg a képernyőn, alatta a játékos menüvel. Ha már úgy látszik, megnézhetjük közelebbi is: ehhez elég ha egy clicket nyomunk az OORXX leírási robotrepülőgép ikonjára. Egy kis várakozás után egy száguldo micsodában találjuk magunkat, ami körül nyíllak villognak. A nyíllak az irányt jelzik, tehát addig kell manőveroznunk, amíg el nem tűnnek, akkor ugyanis a helyes pozíció sikerült kiválasztásunk. A képernyőn alján a gép sebességét láthatjuk vonalakban (jé, egy új mértékegység!), a változtatás 'lűz+fel'-et (gyorsítás), illetve 'lűz+le'-vel (na, ez vajon mi?) érhető el, de

mielőtt vadul hármasba kapcsolnánk, nem árt megnézni a körrel szétlen lútkárokozó magasságmutatókat. Ha ugyanis alacsonyban szállunk csúcssebességgel, véletlenül megeshet a nagy távolság egy szimpaiikus szikadarábba. Egy két ütközés után a robotrepülőgép bemondja az unalmast és exítál. Exítálhat akkor is, ha a rakéták lövik le. Ezek közeledéséről a körrel két szétlen felőnk araszoló nyíllak tudósítanak, amennyiben összeérnek, úgy szintén elbúcsúztatunk hön szorított szondánktól. Rakéta természetesen csak azokon a bolygókon található, ahol a Magyar Honvédség kirendeltséget tart fenn (érdemes tehát a főmenüben beelukkánianunk a bolygó légtérbe - ha villogó pontokat látunk rajta, akkor ott holt tuti, hogy lesz rakétalámadás...), védekezni el-

nők az alacsony repüléssel lehet, akkor vissza-húzódnak.

Na, egy kicsit elkanyarodtunk a sztoritól (milyen sztorit? Volt sztori?), úgyhogy folytassuk ott, ahol még el se kezdtek...

Szálljunk le tehát a BOW-BOW-ra (hát Istennek legyvertelen planéta), s manőverezzünk addig, amíg a gép automatikusan le nem állítja a szonda hajtomóvát. Kis idő múlva megjelenik egy jobban kidolgozott (hát, izlés dolga - Stela) 3D-s miz a kanyarról, az időtérben pedig egy IZWAL. (Gyanús, min hasonlít Yodára a Star Wars sorozatból, vajon miért?) Ha szájra clickelgetünk, elolvashatjuk a lény mondanivalóját. Beszél nekünk valami sületlenséget holmi Pop-ról, erről-arról... A szájálásra ne sokat adjunk, inkább próbáljuk meg rávenni arra, hogy befeküdjön a Irizsiderünkbe... (ME TELEPORT YOU). Ez egyébként lehet, hogy elsőre nem fog menni - munde, gyakorlat lesz a mester.

Ha eltároltuk, váltsunk vissza a csillagjelképre, találomra állítsunk be egy koordinátát, a lényeg az, hogy a bolygó lakatlan legyen (nem lesz nehéztalálni...). Repüljünk oda, és szálljunk le a felszínre. Itt tegyük ki az IZWAL-t, mire azonnal kapcsol, hogy nem ott van, és keserves sírásba kezd (SOB). Mielőtt végleg búcsút vesz tőlünk (és az életétől!) elárul egy koordinátapárt (ha magátot nem akar megengedni a nyelve, kérdezzük ki az ellenfeleiről (tehát ha ő ULVES, akkor a VARLUX-okról tudakozódjunk), mire nagyon-nagyon nehezen elköpi 4 koordinátapárt, ahol az ellenségek tartózkodnak. Ha elmegyünk ezekre a bolygókra és szép sorjába megsemmisítjük őket

Elmegyünk a Tejútrendszerbe, mert ott biztosan vannak tehenek





(itt aztán költöztük nukleáris-szadista érzelmelnéketl), akkor repülünk vissza ohhez a CROOLIS-hoz. Elkezdünk minket dicsérni, hogy milyen nagy harcosok vagyunk (ez igaz!), és nagy nehezen elárul egy újabb planetát. Húzzunk el innen, természetesen e most megadott bolygóra, ahol egy érdekes létformával találkozhatunk (Emberi). A magát MIGRAX-nak megjelölő élőlény egy elég nagy zsákutcát lakar: állandóan szükagúnak hív minket, és elmondja: hogy csak a nagy tudósokat szereti (nem tudjuk mi baja a CoV-os fiúkkal...). Kérdezősködhelünk tőle az összes létező szerves organizmusról, de nem fog megmondani róluk semmit, leszámítva a fent említett szöveget. Szóval, erről csak ennyi... Hogy fordulna fel! A felmerült probléma kiküszöbölése valószínűleg úgy lehetséges, hogy az eddig végiglátogatott polákkal még több idegtépo párbeszédet kell folytatni, vagy pedig sürgősen be kell szerezniük egy tudóst a MIGRAX-unknak (itt merülhet fel a kis Yoko által emlegetett Pop neve). Hát ha egyszer azokat szereti?... Reméljük ennyi elég volt kedveshalónak, hiszen feladat még van bőven!

Dumaparty:
Mivel a játékidő nagy részét a bbszélgető-partnereinkkel töltjük majd, úgy gondoltuk nem árt, ha a problémásabb ikonok magyar megfelelőit papírra vetjük, hogy egyértelmű legyen. A rend kedvéért azonban utolsó tevékenységünket a teljes szókészletre bõvítettük ki (a sajátos asszociációkért előre is sorry!). A zárójelben lévő szavak érzelmeket, vagy valamilyen tevékenységet rejtnek magukba, a nagybetűvel kezdődőek pedig személyek, vagy népcsoportok nevei.
Yeah! Az első hydra-magyar szótár előállt: kérdőjel-kérdés
lalléle mutató új igen
csuhás figura magára bök-engem
csikos kórcikk-SZEVA!
jobbra mutató nyíl-menni
fel fordított bélyegző-teleport
fekete szlv-szeret
fej négyzetel-tud
labbázó figura-játszik
villám-verseny
"Tie Fighter"-segítség
(röhögő pota-nevet)
égnek álló hajú figura-fél
nyitott kerítés-szabad
zárt kerítés-legoly
ogérfogó-csapda
stoptábla-tiltott
folklórtól-lehetetlen
tokercs-információ
lelelen-találkozó
három nyíl-sürgös
rakéta-töze hárásól
kezfogás-berál
kezek a fej fölött-szellem
páncélos sisak-harcos
UFO lej-tudós
kromoszómpár-szex
him-jel-lpse
? egy figurán-azonosság
lelemás arc-emberek
pont a bal alsó sárokban-kicsi
muzsika-orc
át átszó szlv-bátor
le ford-tölcse-bolond
(boxkiszívó-inzultálás)
galamb-béke
két X-OORXX
koronás K-Király

arc V-szájlel-Croolis Var
nagy I kis Z-lzwal
bajszos-Anlenna
háromláb-Tricephal
sas az állványon-Yukas (főlog a zsebünk!)
Menő Manó pling-pongozik Ondoyante
dupla T-Tuttle
sas a kis négyzetten-Yeko
bazi nagy B-Blood (azaz Rémkapitány személya)
papírrepcsi-hajó
ház-otthon
radar-trauma
Menő Manó iso ráz-Ondoya
R-Roska
K-Ulikan
óra-húha, ez mi lehet?
=no comment!
áthúzott négyzet-ne
lelele mutató új-nem (az amire gondoltuk Ejnye!)
ökölbe szorított tenyér-te
szárnyasbetél-VISZLÁTI
szakadás arc-ekar
tölcseről négyzetfelé tartó nyíl-adni
száj & nyíl-mond
agy minusszal-ismeretlen
állatfej-keres
kopogtatócédula-szavaz
kör áthúzza-lefoggyerez
(könnycsepp-zokog)
halálfej-megsemmisít
piszolyt tartó kéz-megöl
két kéz fogja a kerítést-rab
fekete háromszög-veszély
cíkeraszt-rádióaktív
dolcsi jel-nagylekű
lúsi száll-e gyárkéményből-képtelenség
homokóra-idő
bojler-élet
kulcs-kód
villámok plussz csillagok-ellenség
agy-az!
pasi kirittyanve-elnök
két krmatida-genetika
hímvarsejt-szaporodás
nőstény jel-női egyed
nagy & kis figura-hirtelen
két egyforma vonal áthúzza-különböző
nagy lekote téglalap-nagy
locsolócső-rossz
nap-jó
előp alak-szegény
vulkán-káromkodás
koponya-halott
dugóhúzó-Tromp
pecabbi-robhead
fej U-szájlel-Croolis Ulv
M & X-Migrax
dupla G-Buggol
zsák-Tubular Brain
pagoda-Slnox
D-másolat
diszes K-Merlock
fűnyíró-Maxon
fekete fej-Terka
S-kapcsolat
tál-bolygó
G-Entrax
Ki-(Monte) Krsto
C-Corpo
Bow-BowBow
X és Y-koordinálák
+rengeteg furcsa jel, amelyek jelantése ezidáig
rejtve maradt előttünk

Megjegyzések, tippek:
Nem árt, ha leszálláskor-olyan bolygón, ahol rákótatamadás várható- maximumra kapcsoljuk a sebességet, hogy minnél előbb odaérjünk (persze azért célszerű a kanyon alján lavírozni).
Ha új játékokat kezdünk, az előzőleg felírt koordinátákat el lehet felejtetni-minden játékban változnak a bolygók helyei...
A lények szókészlete elég hullámzó. Könnyen megeshet, hogy valamelyik lény nem ismer minden olyan szót, amit például egy másik igen. Amelyik szót nem alkalmazhatjuk, annak az ikonja sötét színű.
Ne lepődjünk meg, ha egy kérdésünk nem vált ki semmilyen hatást egy lényből, hanem próbáljuk meg felcserélni az ikonok sorrendjét, s ezután

közöttenni az új verziót. Ha így is kőzömbös marad, hanyagoljuk: az adott dologban érdektelen.
Szintén ne akadjunk ki, ha egy kis idő múlva a minket jellepező kéz remegni kezd. Ez Mr Blood öregedésére utal. Az már ugye más kérdés, hogy egy izgó-mozgó pointerrel nehezebb ráclckelni a megfelelő ikonokra, de legalább fejleszthetjük trágár szókészletünket új tagokkal.
Ha hősünk már nagyon idős korban van, és bbrzasztóan remeg a keze, enyhíthetünk valamit rejt, ha alhibernáterba kuksoló dögöt megsemmisítjük. Ekkor Mr.Blood kap némi életenergiát (ha már a nyugdíját nem küldik...), de a lényt sajnos elvesztjük...
Dumáláskor főlog a koordinátákrót kérdezősködjünk, mert ha nincs hova mennünk, a kevés-32768-planéta között elhúvódhatunk. Próbáljuk a lehető legtöbb koordinátát összegyűjteni!
Megjegyzendő, hogy a beszélgetőpartner a csevegés közben bármikor faképnél hagyhat minket-akár egy szaltos téma közepén is...
Állást menteni csak időllmiten túl (amikor a fedélzeti óra már löbbel mutat, mint 5 perc). Tölteni meg csak ezen belül lehet. Szóval elég nagy szívatás! Ha lehet, ne nagyon veszítsünk el robbitrepülőgépet, mert bár végtelen számú áll a rendelkezésünkre, de egy idő után frászi legunk kapni, hogy előről kell kezdeni a repkedést...
Az Amiga verzióban ha a kanyonban repülünk, egy idő után vörös pontok jelennek meg. Ezek nem a kommuniszták, hanem életjelkelei jelölő vacok. Ekkor nyomjunk egy "SPACE"-t, és a táj kirajzolódik.
A rendelkezésekre álló idő 45 óra.
Ahhoz, hogy egy lényt bbvihess a frigóba, szükség a klens befegyvezése, ami az esetek többségében elég rázós kicsikerni. NYEMA MORE INFORMATION!
Hááát... Ugyan mit mondhatnánk a játékról? Ha lehet egyáltalán annak nevezni. Ez nem vicc: Idegen létformákkal kommunikálhatunk, bolygókat járhatunk be, e talra mászhatunk az idegesség től... Da hogy mi a JÁTEK CÉLJA, arról csak sajátos véleményt tudunk formálni. Elsődleges feladatunk az infomációszerezés mellett a lehető legtöbb lény begyűjtése és megsemmisítése legyen. Rémkapitány ugyanis a számok életfolyadékanak megszerzésére lörekszik. Azonban ezek az aljas számok (5 db) elejtőzték a Hydra galaxis lakóiban, akiket meg kell ölnünk az úrhajónkban ahhoz, hogy Blood energiája növekedjen, s ekkor csosult teste új alakot ölhessen. Röviden meg kell találnunk és fel kell dolgoznunk azt az 5 ürgolyhót, akikbe a számok beléskelték magukat. Mindenestre a játék nagyon komplex (most nem a méltán híres Amiga democsapatról van szó...), de legalább annyira érthetetlen. Most ne érsetek félre minket: nem ez érdekes, tucatstullok közül kirobbanó játékok ellen ágálunk, de jobban tették volna a készítőik, ha legalább a game célját egy kicsit világossabbá teszik.
Hanghatásokról bbszélni marhaság lenne: ezek ugyanis elég soványra sikeredtek, leszámítva a főcím alatt szelő muzsikát, amit valami huszadrangú, ismeretlen, francia zeneszerző... valami Jean-Michel Jarre kreált... hmmm, mintha mégis hallottam volna már a nevét valahol. A grafika viszont magasan az átlag fölött van, főleg ha azt nézzük, hogy stratégiai játékoknál a készítő urak nem nagyon vlszik túlzásba az esztétikai dolgokat.
Ha ugyan stratégiai játék ez a game. Ha ugyan játék egyáltalán. De hogy egyedi, az biztos...

Tibsoft és Stata





Aladdin

Ki ne ismerné az ezeréves keleti történetet Aladdinról, Jellaról, a szépséges Jasmine hercegnőről, a szultánról, Abudól a majomról, és nem utolsósorban Dzsinnről a pazar humorú szellemről? A Disney stúdió főnökei imérték, és a hább-rólótt készült mozitím változat után 1994-ben elkészítették a színes rajzfilm változatát is. Ahogy az már lenni szokott, a mozipremier után nem sokkal napvilágot látott a szoftver változat is. Az ember egy rijabb tilmáurat láttán rendszerint csak ahhúzza a száját, mert ezek nem igazán szoktak jól sikerülni — de most a szerzők bedobták minden ludasukat és valami egészen egyedülállót alkotottak.

A játék egy kedves intrózenével kezdődik, közben a fő képernyőn az Options-ménüben bööfölgöljünk a játék nehézségi fokozatát (ajánlom a legkönnyebbet, mert az elején ugyan könnyűnek tűnik, de a végére eléggé bedurvul), a hangot és az irányítást.

Agrabah Market

A Start Game választásával elkezdődik a nagy kaland. Első küldetésünk Agrabah város piacán játszódik. Aladdint joystickkal irányítjuk; mászkálhatunk és ugorhatunk minden irányba, a tűz gombbal pedig kardunkat használhatjuk mindenféle jópofa ellenség felnégyelésére. A 'Space' megnyomásával lehet átváltani a másik igen gyilkos tárgyverőnkre, az almára. Ezzel nagy pontossággal dobhatjuk fejbe ellenségeinket. (Egyéb billentyűzetfunkció még a 'P' (Pause) és az 'ESC' (kilépés)).

Játék közben a képernyő tetején lévő homokóra mutatja a kondíciólnkat, ami egyébként a minitette könyöklő Dzsinn arcáról is leolvashatunk. Középen a pontszám, jobbra pedig az aktuális győverőnk (alma vagy kard) és almáink, életeink, rubinjaink száma található.

A helyszíneken egy csomó tárgyat találhatunk. A szellem tej a Genie Bonus Levelhez kell (ld. később), az Abu faj pedig az Abu Bonus Levelhez. A sziv extra energiát ad, az alma az ellenség dobolásának eszköze, a rubin mint általános fizetőeszköz működik Agrabah-ban (jó, ha sok van belőle), az Aladdin tej plusz egy életet jelent. A kék köcsög arra jó, hogy ha meghalunk, akkor innál fogunk újra kezdeni (ebben az a jó, hogy a köcsög utáni kincseket újra összeszedhetjük, és a régiök is megmaradnak). A pályán vannak még tekete csodalámpák, amelyek érintésre felrobbannak és a közelben rajtuk kívül mindenkit kiliktatnak az élők sorából.

Az első szint ellenségeinek felsorolását kezdjük például a tűzéggyal, amit át kell majd ugrani. Ha van a közelben ellenség, akkor várjunk egy kicsit, mert amíg a lábát fogva ugrál a parázson, könnyen ledobhatjuk egy almával. A kővár katonája szendvicsekkel töm magába, első vágásra a gatyáját, másodikkra pedig a fejét elveszti. A fonott kosárban lapuló lpsó igen hosszú kézzel rendelkezik — amíg le nem nyisszantjuk. A többi ellenség szimplán csak van és ránk leri a fogát. Némelyikből nagy karú asszonyok biliket vágunk a fejünkhöz, amiket szintén érdemes felugorva levágni, hogy a menekülési utunk mindig biztosítva legyen.

A játék elején rögtön jobbra haladva néhány lúzagy és katona után egy tévére bukkanunk, aminek a határa ugorva hatalmas févernyéköpekkel szórhatjuk meg az előző alókat (a levegyél gyilkos vegyilegyer, amelynek használatát az ENSZ tárgyverzőcsökkánytési konferenciáján be is tiltották).

A pálya jobb szélén egy kötéllel kell telmászni, arról pedig egy vízszintes rúdra ugorhatunk át. A rúdon balra tüggaszködve egy késdobáló szörjára rák áldását (és kését), őt a rúd közepéről (ahonnan még nem látszik) almazéporral tudjuk elintézni. Innen jobbra egy kötéllel törhetünk a magasba, ami két platform között ér véget. A jobb oldalról hatalmas ugrással egy rubinnal teli erkélyre repülhetünk. Az erkély csak akkor látszik, ha mellőugrottunk, vagy ha eltaláltuk (az ugrást újra próbálni nem tudjuk, mert nincs visszaút az előző platformra). A rubingyűjtés melegen ajánlott, mert — ha eleget gyűjtöttünk — a pálya közepe felé megjelenik egy furbános árus, akit kivételesen nem kell felkaszabolni, mert őt rubinért egy életet ad, illeszt pedig teljesíti egy kívánságunkat (Wish). A Wish arra jó, hogy ha veszünk egyet akkor a játékot onnan folytathatjuk tovább, ahol utoljára meghaltunk. Vásárolni úgy tudunk, hogy odaállunk a kívánt dolog elé, majd a joystickot fel-felé nyomjuk. A vásárolgatás következtében életeink számát akár kilencig is feltuningolhatjuk.

A következő ludnivaló, hogy ahol már nem tudunk normális módon továbbjutni, ott a falból egy golyóban végződik bel áll ki, amire felugorva hatalmasat szállunk az ég felé. Ha feljutottunk az épületek tetejére, balra egy plusz életet szedhetünk fel, jobbra pedig a kijárat található.

Genie Bonus Level

Ez minden pálya után következik. Annyiszor játszhatunk egy félkarú rabló-szerű játékon, ahány Dzsinn fejet az előző pályán összegyűjtöttünk. A nyereményünk lehet egy alma, egy rubin, egy élet, vagy a sokkal gyakoribb Lose felirat (ilyenkor elvesztjük az összes újabb próbálkozási lehetőségenket).

Abu Bonus Level

Ha az Abu fejet felvesszük, akkor az Abu in Agrabah című pályára kerülünk. Itt az égből hulló köcsögeket kell Abuval kerülgelnünk, közben pedig rubinokat gyűjthetünk. Később a katonák kardjai elől kell elugrani, de ekkor már plusz élet a fét. Ha eltalálnak minket, akkor vége lesz a bonus-szintnek.

Addig intget ez a török vendégmunkás, míg hozzá nem vágok egy almát...



vagyunk, tiz kardosással leírthatjuk. Innen egy repülő kőfelé juthatunk tovább, ami körbe száll velünk az égen (itt rengeteg alma és sziv van), majd letesz a háztetőre. Jobbra haladva a pálya végén egy dühöngő arab szőrja ránk kezd ügynébe akadó használati tárgyat. Tíz almát kell a tetőhez vágni ugrás közben, míg ő felül késeket, alul pedig hordókat dobál felénk. A halála a szint teljesítését is jelenti egyben.

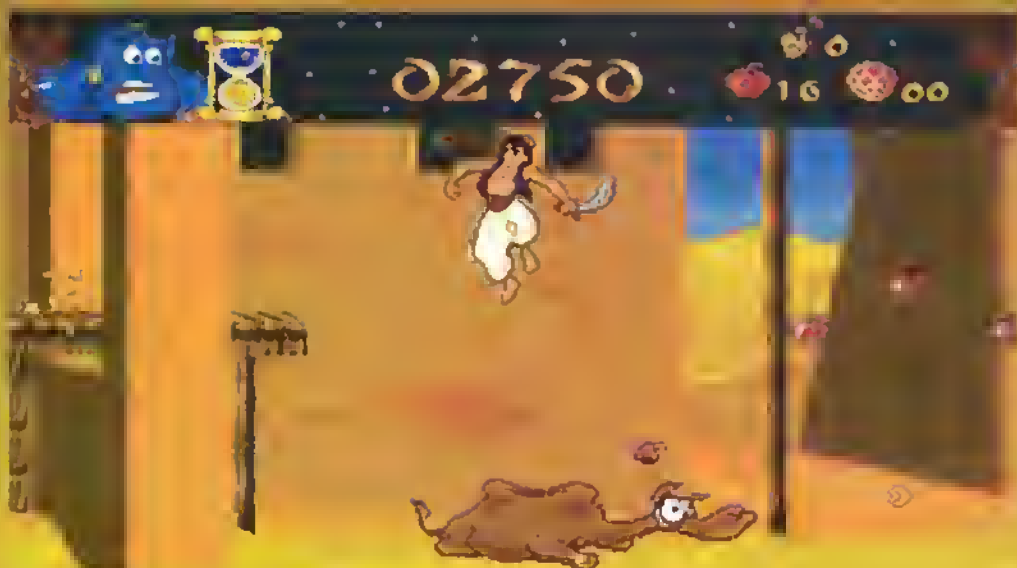
Sultans Dungeon

Mint tudjuk, a gonosz Jaffar a szultán börtönébe záratja a törbeesalt Aladdint. A történetnek ez a része volt a következő pálya ötletadója, amelyen lalakkból kiugró tuskék és lengedező golyók nehezítik meg a dolgunkat, néhol pedig a téglák közül előbukkanó lépcsőfokokon kell ugrálni. Van egy érdekes ellenfél is: egy csontkupac, aki időnként összeáll csontvázzá, a fejét kicseréli egy bombára és letrobban. A szétrepülő alkatrészei igen veszélyesek. Ha akkor csapjuk le, amikor a bomba kanóca még nem égett le, akkor nem robban fel. A pálya célja, hogy kijussunk a börtönből. A kijárat megtalálása csak idő kérdése.

Cave of Wanders

Az ötödik helyszínlünk a kincsesbarlang, itt a túlélés már nem is olyan egyszerű. A pálya elején rá kell ugrani a kék kőre, ami egy gejzírt aktivizál. Ez felemel, innen már felugorhatunk a plafonra. Függesszünk végig jobbra, amíg magunktól le nem esünk. Innen pár lépés vissza balra (vigyázzunk, csak pár lépés, mert a karók böknek), innen balra egy szobrot látunk, ezt négy almával dobáljuk szét, ettől jobbra megjelenik egy kis sziget a tavon. Erre átugorhatunk, de rögtön ugorjunk is tovább mert a sziget hamar elsüllyed, a vízbeesés pedig azonnali halállal jár. Innen balra egy követ dobál a szobor tartózkodik, ellene nem is tehetünk semmit. Haladjunk el mellette és ugráljunk fel arra a helyre ahol sok denevér van, innen fel kell ugrani a vízszintes kötélre aminek a végén (balra) le kell esni. A platform amire esünk azonnal elfogy alattunk, ezért ugorjunk át a balra lógó kötélre.

Ugrálásunkat folytatva kis szellemek fognak megjelenni, az égből pedig sziklák bombáznak, itt jobbra egy életet találhatunk. Erre az életre szükségünk is lesz, mert itt tanyázik az eddig legdurvább ellentelünk, egy tűzokádó sárkányka, aki a farkában egy karddal csapkod és általában láthatatlan. A sárkányka két dobogó között mozog oda-vissza. Rohanjunk be a bal oldali dobogó elé, várjuk meg, míg elrepült a tejünk föltött balra, majd utána rohanjunk fel a jobb oldali dobogó tetőjére, és amikor visszaér, vágjunk bele a kardunkkal. Amikor eltűnik, rohanjunk át a bal dobogó elé. Ezt le-oda ismételve van esélyünk a lény legyőzésére. Ha győztünk, jobbra már vár minket legújabb barátunk, a varázsszőnyeg, ami leszonyatos tempóval elszállit minket a barlang egy másik részére. Itt megint csak a gyilkos tavon kell átkel-



Ez a teve a kedvencem! Képzelfétek, leköpi a gatyát Jumurdzsákról...

nünk, amin a szigetek természetesen azonnal elsüllyednek alattunk.

Ha ezen átugráltunk, akkor mozgó platformokon zuhogó kövek között fel kell mászni a csúcsra, ahol a csodálampa található. Ennek lelszedése a pálya vége is egyben.

Abu In the Cave

Ez a feladat az Abu Bonus Levelhez hasonló, csak itt az égből kövek hullanak, melyeket elkerülve rubinokat gyűjthetünk. Jótanács: a jobb és bal oldalon a sziklaperemen fennakadt rubinokért nem érdemes telugrani, mert rajtavesztünk.

The Escape

Mint tudjuk, Abu nagyon szereti a drágaköveket. El is lop egyet a kincsesbarlangban, minek következtében az összeomlik, ezért sürgősen távoznunk kell. Jobbra, hatalmas ugrásokkal leomló szigetekeken keresztül át kell jutnunk a tűztavakon. A tavak közti barlangokban hatalmas sziklagolyók próbálnak kiláptani. A golyók alatt el lehet létni, de csak nagyon szűkösön. Ezen a szinten az ügyességünk dominál, sok tükk nincs benne.

Van egy elágazás, ahol fel és le lehet menni, itt a lefelé vezető utat válasszuk. A pálya vége sem egyértelmű, mert bele kell vetnünk magunkat a nagy semmibe, ahol a varázsszőnyeg majd megjelenik. Ha szerencsénk van, eltaláljuk, és nem esünk mellé.

Rug Ride

Ez egy egyszerű ügyességi rész, a szőnyegot kell fel-le lényitani egyre nagyobb tempóban. A

Dzsinni kéze mindig mutatja merre menjünk, háromszor pedig kérdőjelet jelenik meg helyette, ilyenkor lefelé érdemes menni. Pár perc múlva kint is vagyunk a barlangból.

Inside the Lamp

A lámpa belsejében (a Dzsinn által kreált idióta világban) folytatjuk ugrabugrásunkat. Mindig az újtjelző nyílakat kell követni, nagy és pontos ugrásokkal. Tenyereken, pöckölő kezekkel, lutikon, rugókon ugrálva a Dzsinn száján át juthatunk a következő szintre.

Sultans Palace

Ismét Agrabahban vagyunk, a szultán palotájában, de most már mint Ali Ababba herceg. Rögton a kertli tavon találjuk magunkat, ahol a pelikánok hátán közlekedhetünk. Mikor megtaláljuk a szőnyegot, bizzuk rá magunkat, és mindehova elszállit minket. A palota legfetején a szőnyegről tek kell ugrani a plafonra, amin jobbra tovább lehet függeszkedni. Itt kardunkkal ki kell szabadítani Abut, ami elsőre nem biztos hogy sikerül. Utána látni a lefelé, mert ott a kijárat.

Jaffar's Quarters

Itt csak Jágót, a papagájt kell löbbször lepofozni, hogy Jaffar gépe (amit Jágó éppen beüzemel) megfossa az összes tollától.

Jaffar's Palace

Ez a végkifejlet. Ugrálni, ölni, ez a cél. Nemoly oszlopon fel lehet mászni (bár ez nem látszik rajta) némi utánpótlásért. A végén le kell győzni Jaffart a saját, majd kígyó alakjában. Ha végeztünk brutális ellentelünkkel, más dolgunk már nincs. Hősnünk szája bődögan tapad leendő hitvese, Jasmine hercegnő ajkára (haj, de szép!), majd ölnék, míg meg nem halnak...

Összelegyalásként pedig csak annyit írnek: a grafika elsőrangú, az animációk dögösek, a zenék fenomenálisak és a hangulat az leírhatatlan, csak a vége egy kicsit nehéz.

Leioy Gomez

Ez a kontyos nem ellenfél: egy másodperc alatt miszlikbe szabdalom



MINOR
Műszer és Informatikatechnikai Kft.

MULTIMEDIA MEETING POINT

MEGNYÍLT!

A multimédiások Mekkája

Óriási CD választék (technológusok is!)
Multimédiás számítógépek és CD olvasók!
Hangkártyák és hangszórók!
Video kártyák!
Studioszintű PC-s video eszközök!
Microsoft szoftverek!
Számítástechnikai kiegészítők!

Fantasztikus árak!

Ajándékok!

Minor Multimedia Meeting Point
1075 Budapest, Malach Imre ut. 2-6.
Tel.: 322 8208, 322 4027

Turtle Beach hangkártyák



• 101% GAME COMPATIBLE

Monte Carlo WaveTable szinti • SB Multi CD • Enhanced IDE*	15.600,-
Mauli ProB Wavefront Szinti kártya, FM-ek mellé	24.900,-
Tropez Mauli • SB • Enhanced IDE*	33.000,-
Tahiti A zajmentes csúszdátírozáló kártya	29.900,-
Monteory Talvé • csúcs szính • csúcs effekt • DSP • RAM	51.900,-
Multisound A hangkártyák királya • így egyszerűen	59.900,-

Az árak listaárak, és a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

Ha telefonálsz, megadjuk a hozzá legközelebb eső viszonteladónk címet, ahol meghallgathatod és kipróbálhatod

AMECON Budapest Kft.

1118 Bp. Ráhó u.10. Tel/FAX: 209-3475.

HALLGASS GRAVIS

ULTRASOUND 18.900 Ft
ULTRASOUND MAX 29.900 Ft

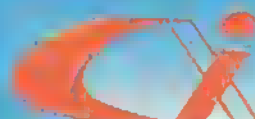
A FÜLEDRE!

No. 1

A MULTIMÉDIA
ESZKÖZÖK VILAGÁBAN

PRÓBÁLD KI TE IS!

PIXEL MULTIMÉDIA KFT.
1055 Budapest, Balassi B.u. 9-11.
Tel.: 269-0624; FAX: 153-0627



AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest, VII. Dohány utca 67.
Tel/FAX: 142-3255; 268-0330

Nálunk egy helyen mindent megtalálsz,
ami a számítógépedhez kell.

Az AXICO Kft. az ADAPTEC termékek
hivatalos hazai disztribútora!

M.A.S.H. PARTY PC/Amiga

Helyszín: Pétfürdő
Közösségi Ház
(Várpalotától 4 km.-re)

Időpont: 1995. április 01-02.

Nyíltva: Szombat reggel 9.00
vasárnap este 24.00-ig

Info: Psycho@master.fok.hu
Tel.: 1779-556, vagy
BASQ - (06-88) 371-623

1000 Worlds Greatest Online Efforts	5,995	Iran Galla (Spectrum Online)	4,995
386DOS Reference 1 & 2 (Dr. Dobbs)	12,995	Jazz Jochrabbi (+ One Mael Fall)	3,995
7th Quest (Single Games)	3,795	Key CAD Complete (GulfKey)	0,005
Animation Buffery (100+ Full SD AVI)	4,995	Linux Developer's Resource (InfoMagic)	2,995
Linux Companion (InfoMag)	2,495	MAADOS (Microforum)	3,995
OS/2arc (InfoMagic)	0,995	Mega Beex (Software Footworks)	2,395
EO Betaex Pack 4 (Software Footworks)	3,995	MC Bombshell 1005	3,495
GO-New of GO-Com (Wolnet Creek)	2,995	MO Elements '95 (Microsoft)	3,995
GIGA Windows 3 DISC SET (InfoMagic)	0,995	MC Night Simulator v5.1 (Microsoft)	5,995
Cyber Ooze (CyberPharms)	0,995	MultiMedia Windows 9000 Games	2,995
CyberWater Arcad (Glossa)	2,295	Nearly to Don Hobbes (Wolnet Creek)	5,995
Deam Companion (Neer Mag)	2,995	Return to Jerk (NetVision)	2,995
Dr. Dobbs's CD, 12.0 (Dr. Dobbs)	11,995	Slavedork (2 Disc Set) (InfoMagic)	3,995
Dr. Dobbs for Windows (Dr. CD Com)	2,795	Sys 3 24 (Wolnet Creek)	0,995/5,995
EPIC Companion (Nightlight)	2,795	Technicals (Glossa)	2,295
Fantasy 14000+ (Tests) 8 Book	4,995	Interna Universe (Jalodask)	02,995
Frankal (Frany (Wolnet Creek)	0,995	Yankit for Unix (2 CD) (Wolnet Creek)	0,995/5,995
FreeBSD 2.0 (Jan/95) (Wolnet Cr)	0,995	TriplePlay FDS English, w/microphone	0,995
SWT Distribution (19/94) (Wolnet Creek)	4,995	Windows Power Books (IV 0 0)	2,995
Sneller's encyclopedia, v2 (Grafior)	4,995	Win9 Commandeer III	0,995
Subban 01/2 Archive (Wolnet Creek)	4,995	DT100 (Wolnet Creek)	6,995
Internet Tools (InfoMagic)	3,995	Yankit! UNIX '95 / vnc0	0,995/0,995



Amerikai szakkönyvek
nagyobb vállalatok

Telefon: 011 4444, fax: 011 4444
 E-mail: info@4444.com
 Web: www.4444.com
 Tel/Fax: 011 4444

1012-PP 00651853# JAN 22

A+K Irodatechnikai és Lakberendezési Bt.
Non-Slop Irodagép Szervíz
H-1047 Budapest, Arany J.u.14.
Tel.: 180-4462, FAX: 180-4048

Felajánljuk szolgáltatásainkat, hogy minden, ami egy iroda zavartalan működéséhez feltétlenül szükséges, rendelkezésre álljon:

Ez magába foglalja:

— íróda gépek javítását, karbantartását a mechanikus írógéptől az elektronikus számológépen át az elektronikus írógépig;

— irodalmi jellegű rendszeres karbantartása, általános és szerződéses kötését;

— íródeszközök kellékekkel **változó** folyamatosan
töltőanyag: szék, toner, tintapatrónák
egészen 68 utántöltött változatát;

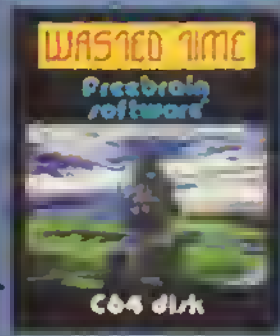
5849. Irodában használatos — a gémpapírtól a hordozható telefonpapírunkig mind az egy héten megújulhat (író- és rajzpapírok, laposelők, fax- és másológép-papír, telefonok, faxok, fém- és műanyag-író- és számológépek).

— termékek teljes felújítását, lakipari munkák lebonyolítását, bútorkészítő berendezéssel együtt, egész a kifizetésig;

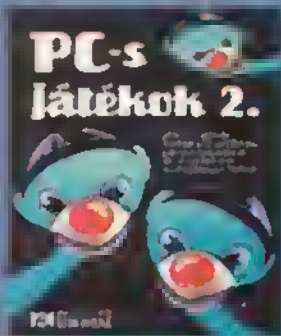
— gépelést, az ötvögszerkesztést, nyomdai előkészítést rövid határidővel;

— irodák folyamatos, kedvező árú nyomtatványellátását (JUXTA, UNIÓ, NYOMELL, APEH nyomtatványok), valamint közgazdasági és jogi kiadványok, könyvek beszerzését;

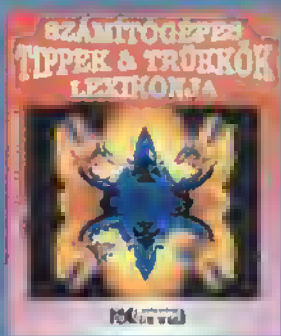
Amennyiben ajánlatunk felkeltette érdeklődését szolgáltatásaink iránt, kérjük keressen meg bennünket a fenti telefonszámon, illetve címen, ahol szívesen tájékoztatjuk Önt a további részletekről.



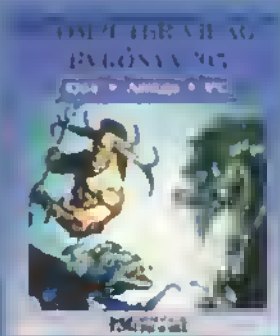
Wasted Time (C&I Jatak)
599.-



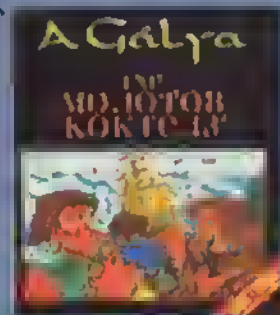
PC-s játékok 2.
599,- most 499,-



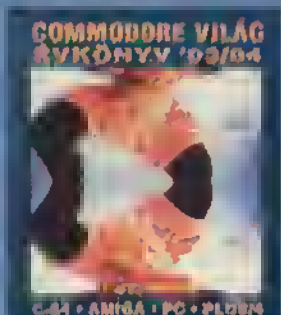
Tippek lexikonja most 599,-



CoV Évkönyv '95
548,- most 498,-

A Gálya (C64 játék)
799,-

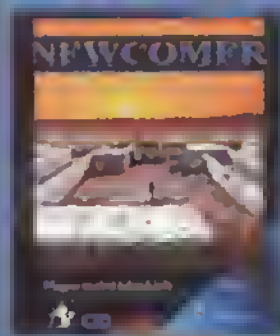
CoV Évkönyv '92
398,- most 298,-



CoV Évkönyv '93/94
149,- most 398,-



CoV 51
169-- most 150,-



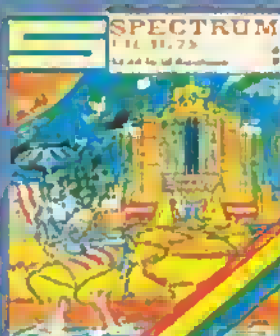
Newcomer (C64 disk)
999.-



Getto Villag 229,- most 150,-



Cowboy Világ
239,- most 150,-



SpV-sorozat
1-000,- most 600,-

A Com-Ware Kft. kedvezményes ajánlata:

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁN- SZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apró-
hirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után
200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe
nem számít bele a név, cím, tele-
fonszám, írásjelek). Nem számítjuk
kereskedelmi jellegű apróhirdetés-
nek ha valaki pl. számítógép konfi-
gurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft
(Ebbe nem számít bele a név, cím,
telefonszám, írásjelek). Ide sorol-
juk azokat a hirdetéseket, amely-
ben pl. valaki pl. saját teljesítésű
sw-t, vagy hw-t (pl. számítógépeket)
kínál eladásra. Olyan kereskedel-
mi hirdetést nem közlünk le, amely-
ben csak postafiók lett megadva.
Postai úton történő kereskedelmi
tevékenységek hirdetésében a pos-
tafiók mellett cégeknek a telephelyet
(üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni váll-
alkozások esetében pedig a székhelyet (vagy ál-
landó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM
rendelet a beföldi reklám- és hirdetési tevékeny-
ségről).

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba
biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % telár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % telár; Keret:
100 % telár

A hirdetési díjat az Impesszumban közölteknek
megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hir-
detési szöveget, az egyéb szolgáltatásokra utaló
egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő
díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak
másolatát) levélben a következő címre kérjük
küldeni: **COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363.
1519.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak
olyan csekket, vagy csekkmátsolatot fogadunk
el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése
a hirdetési tartalmazó levél beérkezését köve-
tően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül
történt.

C64 software

C64 játékok és felhasználói programok cseréje
lemezén, listán és választorilékkel kérék. Levél cím:
Bálor Lajos, Budapest, Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.:
282-35-35.

C64 eredeti játékok 100/disk, felhasználói 200/disk,
nyilvános, azámilázók stb. Válaszborilékért lista
Földesné, 5000 Szolnok, Markotányos u. 20. Tel.: 56/
420-544

C64 hardware

Eladó Commodore 1802 színes monitor, jó
állapotban. Érdeklődni telefonon: 420-2543, **Csápné Viktor**.

Kilógással állapotban, egyben eladó egy C64/II,
első gép, 1541/II, floppy, 1 db FINAL II, cartridge, 2
db joystick, 1 db színes képdigitizáló, 150 lemez
programokkal. Érdeklődni lehet: **Ráduly István**,
Gödöllő, Szabadság tér 12-13. Tel.: 06-28-320-977
munkahely, 06-28-320-546 lakás.

Eladó egy C128D számítógép, beépített 1571-
es drive + zold monitor + cartridge + reset/drive
reset/gomb beépítve + QuickJoy II. + 200 lemez 64-
es szuper játékokkal, ebből 5 külföldi-gyári (Trolls,
Dizzy Collection, Demon Blue, Pokot Angyalai stb.)
+ 2 db 100 lemez diszbox + 45 db program C128-
ra + szakirodalom, trányár 32000,- Ft. Érdeklődni:
1-687-576-os telefonszámon, **Salem Eduardo**-nál
minden nap 9-22 óráig.

Feladó: _____



Bélyeg
helye
(vagy zárt
borítékba
helyezve
kérjük
alküldeni)

COM-WARE Kft Computer Világ

B U D A P E S T

Pf.: 363.

1 5 1 9

Eredeti PC CD-k eladók: WING COMMANDER III.,
DARK FORCES, CYBERIA, NOVASTORM, LBA,
CRIME PATROL, MAD DOG II., KO VII., KYRANDIA
3., STONEKEEP, LANDS OF LORE II. stb. Cím:
Sándor Állás, 1092 Budapest, Bakáts tér 2/1/5. Tel.:
2-178-812

Eladó az alábbi konfiguráció: 386DX-33, 386
coproc, 8MB RAM, 245+90MB HDD, 1,2 és 1,44
FDD, Analóg Color SVGA Monitor 14", Trident
512kB, S.Galaxy 816, aktív hangfalak, mouse.
Hörcher Gábor, 1012 Budapest, Logodó u. 35.
Tel.: 1 368 760 (Üzenet rögzítő)

CD íratás 4000,- Ft-ért lemezzel/ Tel.: 420-2543,
Csápné Viktor.

PC-sok figyelem! Elcsúszó eredeti CD
lemezeket más szimulátoros prg-ra. A lemez neve:
Star Wars + Rebel Assault. Más prg-ok is érdekelnek.
Írjál Címem: **Pázzal Tibor**, Mezőberény, Varkonyi utca
1. 5650

Egyéb

Eladnám az évek során telegyűltelt hw-imat. A
választékban: 386SX25 alaplap, 486 DX xmh alaplap
(DX4-hoz is) + 1 év gar., 512 kB Mx SVGA kártya,
(v)Adlib hangkártya, Hohner LX 200b basszusgitár,
60W ruszki erősítő **Pongrácz Viktor**, 2310
Szeged-személyi, Szent Miklós u. 10/E. Tel.: 06-24-
365-774

Keresem az AMOS nevű programot + bővítléseket
Kölnön is. Az megegyezés szerint. **Sürgös!** Cím:
Kisgörgy András, 3600 Özd, Damjanich u. 18. Tel.:
48/471-700

3,5"DD USA Polaroid Datarescue mágneslemez
590,- Ft/doboz áron eladó! Tel.: **Folk Péter** /06 1/ 1-
351-289. Levél cím: 1026 Budapest, Cirok u. 3

Amiga

Eladó C64-hez 7499,- Ft-ért egy megkímélt MPS
801-es nyomtató és 3 db Commodore Datasette;
1999,- Ft/db esetleg olcsóbban. Hívjon tel.,
megjegyezzük! **Pintér Balázs**, 2030 Erd, Petőfi S. 113.
Tel.: 06 23 365-106

Eladó Amiga 500 (1 MB RAM), TV-modulátor, egér,
egérpad, rengeteg szakirodalom stb. A készlet ára
csak 30999,- Ft. Írjál, megjegyezzük! Ugyanúgy 1 db
működésképtelen C116 Kb 1000 Ft-ért (alkatrésznek)
eladó. **Wolgeri József**, Gyomaendrőd, Bajcsy Zs. u.
28/A 5500

Eladó AMIGA-CD32 + joystick + joystick + 5 db CD
(pl. Microcosm, Rise of the Robots) + újságok 39000,-
Ft-ért, AMIGA500 Plus, 1MB + modulátor + egér pad
+ joystick + külső floppy + 100 lemez programokkal,
tartóval + könyvek 35000,- Ft-ért, CASIO VDB-100
pixelképernyős karóra 9000-ért. Minden levélre
válaszok. Cím: **Danieluszi Zsolt** 4400 Nyíregyháza,
Rajk László u. 38.

Amiga 1200-asra cserélném 486-os PC-mel
értékkegyeztetéssel. Érdeklőző Amigók leveleit a
következő címre várom: **Navrátil Sándor**, 2517
Keszthely, Malom köz 9.

Eladó AMIGA 500 (1MB chip-1ast) + külső drive +
egér + 2 joy + 60 lemez + lemezírató doboz, trányár:
40000,- Ft. **Trucze István**, 5300 Karcag, Kátai G. u.
27. Tel.: 06/59/313-246

Sürgősen, áron alul eladó egy megkímélt állapotban
lévő AMIGA 500-as, 1MB RAM-ra bővíthető + videókábel
+ 1 joy + mouse + 50 db lemez. Ár: megegyezés
szerint. Cím: **Kolozs Krisztián**, Békéscsaba, Áchim
Lp. 4/1. Tel.: (06-66) 446-306

Eladó Amiga 500-as + modulátor + 512kB-os bővíthető
+ mouse + 120 lemez + 2 joystick 26000,- Ft-ért. Cím:
Fodor Miklós, 1032 Budapest, Szőlő köz 10. III.7.

Amiga 500-bi keresek (1MB), Tv. modulárral
Árajánlatokat telefonon kérek! **Csernák Zoltán**,
Budapest 1171, Dálnok u. 5. Tel.: 256-17-40

Amigához színes, színes Philips 8833-as monitor
és egy 3,5-es Rootec külső drive eladó. Tel.: 36/427-
873, **Stadler Gellért**.

Amiga játékokprogramokat cserélnék. **Léderer
György**, Budapest 1212, Dunadűl 3 b I. Tel.: 2 761-
638

Eladó AMIGA-hoz egy megkímélt AMIGA 1011
típusú 3,5-ös külső drive 7999,- Ft-ért és egy noname
3,5-ös külső drive 7499,- Ft-ért. Esetleg olcsóbban!
Hívjon, megjegyezzük! Tel.: 06 23 365-106 **Pintér
Balázs**, 2030 Erd, Petőfi S. 113.

PC

486 DX2-66, 4MB RAM, Floppy, 210MB winchester,
color SVGA monitor, billentyűzet, vadenatúlan, 1 teljes
év garanciával eladó. Irányár: 120000,- Ft. Érdeklődni:
Farsang Zoltán, Szombathely, Károly Róbert u. 21. Tel.:
(Munkaidőben): 94/360-339

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24

Direkt telefon:

(06-20) 348-246

XT/AT tápegység

javítás és

VIDEO szervizelés is!

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat (a megrendeléshez postaköltség is járul!):

- ... pl. CoV Évkönyv '93/94 (Ára: 398,- Ft)
- ... pl. CoV Évkönyv '95 (Ára: 598,- Ft)
- ... pl. SpV 2,6-2S sorozat együtt (Ára: 988,- Ft helyett csak 600,- Ft)
- ... pl. CoV 18-39 sorozat együtt (Ára: 1.833,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)
- ... pl. Benkő-Tóth-Károly: Programozunk Turbo Pascal nyelven (5.0, 5.5, 6.0) (Ára: 756,- Ft)
- ... pl. Nagy-Spányik: CorelDraw! 3 (Ára: 795,- Ft)
- ... pl. Kiss-Lebovitsné-Dr. Tamás-Tóth: MS-DOS 6.0, 6.2 felhasználói szemmel (Ára: 792,- Ft)
- ... pl. Benkő: Programozunk C nyelven (Ára: 1.199,- Ft)
- ... pl. Dr. Tamás-Horváth-Kiss-Tóth: WINDOWS 3.1 felhasználóknak (Ára: 558,- Ft)

- ... pl. Gerő-Reich: Word for Windows 6.0 kezdőknek, haladóknak (Ára: 980,- Ft)
- ... pl. PC-e Játékok 2. (Ára: 599,- Ft)
- ... pl. Pintér: Korongba zárt gondolatok (könyv CD-ROM felhasználóknak) (Ára: 595,- Ft)
- ... pl. Lakó: A VGA kártya programozása (Ára: 1.375,- Ft, lemezmellettel, demonstrációkkal)
- ... pl. Molnár: Számítógépes tippek és trükkök Lexikona (Ára: 699,- Ft)
- ... pl. dr. Kovácsné, Benkő, dr. Pergyel: Mindenkinél a PC-ről, bővített utánnymérés (Ára: 499,- Ft)
- ... pl. Abonyi: PC hardver kézikönyv - bővített utánnymérés (Ára: 875,- Ft)

A megrendelést utánnvétellel kérem ☐

Csokkot kérek ☐



A ComputerBooks újdonsága a nagysikerű 'Mindenkinél a PC-ről' c. könyv átdolgozott, bővített kiadása, amely a szövegszerkesztők, táblázatkezelők és a NORTON Commander használata mellett most megismerteti az olvasót a Windows alapokkal, illetve különböző alkalmazásaival (WinWord 6.0, Excel stb.).

Ára: 499,- Ft

Utánnvétellel megrendelem a következő programokat PC-bez:

Az alul kértetett
MICROSOFT ajánlatból:

A hátsó borítón található
CD program-ajánlatból:

Ezzel utánnvétellel megrendelem az alábbi C64-es lemezes játékokat:

NEWCOMER
999,- Ft + postaköltség ☐

A GÁLYA
799,- Ft postaköltséggel ☐

WASTED TIME
599,- Ft postaköltséggel ☐

(☐ : A megfelelő helyre kérünk 'X'-et tenni)



CINEMANIA



ANCIENT LANDS



ART GALLERY



MS GOLF 2.0



MAGIC SCHOOLBUS

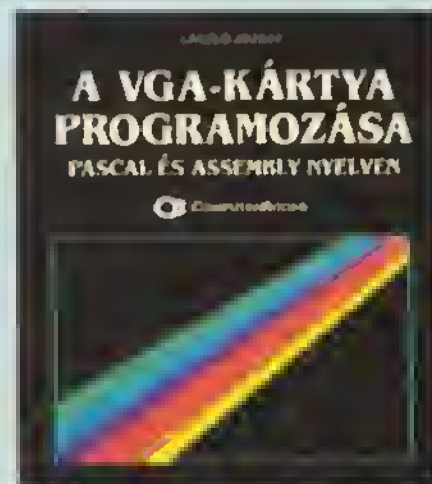


Korongba zárt
gondolatok
Ára: 595,- Ft



Corel Draw 5.0

Ára: 795,- Ft



A VGA kártya programozása

Ára: 1.375,- Ft

HELIX
computer

Bp. 1133 Kárpát u. 7/a
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA,
PC, ENTERPRISE, TVC
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA
(1-3 NAP ALATT)
TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

AKCIÓ! Amiga külső drive: 8.000,- Ft (ÁFA-val)
2.5"-3.5" HDD kábel 2.500,- Ft (ÁFA-val)

MS CD-k:
6.500,- Ft
+ ÁFA

D E R K O B P. 1399 P L. 701/679 H A R D W A R E P U B L I S H I N G

PC ASSEMBLY TANFOLYAM

3.rész

E havl 2 oldalunkat rögtön mentegetőzéssel kezdtem: ugye szó volt arról, hogy az ugróutasításoknál célszerű címkéket használni. Ez mind szép, csak éppen nem mondtuk meg, hogy a Borland-téle lefűleteknél hogyan adjunk meg címkéket. Turbb Assemblerhez megadtuk, ott meg sikerült egy hibát elkövetni: a címke után kétlőspontnak kell következni, azaz:

```
cm: mov ax, 7
```

Turbb Pascalban a következőképpen megy a címke definiálása: @<címke>, például:

```
a)
program x;
uses crt;
var i:integer;
begin
  asm
    mov i, 100
  bcm:
    push i
    call sound
    push 5
    call delay
    add i, 5
    cmp i, 1000
    jb bcm
    call nosound
  end;
end.
```

```
b)
program x;
uses crt;
label cm;
var i:integer;
begin
  asm
    mov i, 100
  end;
cm:
  asm
    push i
    call sound
    push 5
    call delay
    add i, 5
    cmp i, 1000
    jb cm
    call nosound
  end;
end.
```

(A CALL utasítás szubrutinhívásról szolgál, még ebben a számban foglalkozunk vele. A PUSH/POP utasításokról is most lesz szó.)

A két változat ugyanazt csinálja, az első a kényelmesebb, a második akkor használandó, ha a címke más asm-blokkból is akarunk hivatkozni.

Ez a program a címke definiáláson kívül példát ad arra is, hogy hogyan lehet Pascal-függvényt meghívni assembly-ből. Figyeljünk arra, hogy a függvény paramétereit nekünk kell átadni a PUSH utasítással, ugyanabban a sorrendben, ahogy egy Pascal nyelvű hívásnál történne, pl.:

```
gotoxy (1, 3);      push 1
                    push 3
                    call gotoxy
```

A visszakapott paraméter hosszától függően a következő helyeken jöhet:

byte (char) - AL
word (Integer) - AX
dword (longint) - DX:AX
qword (8 byte) (a 6 byte-os real) - DX:BX:AX
Külön dolog a pointer, ez DX:AX-ben lesz (DX a szegmens, AX az offset).

(Ha valaki esetleg nem ismeri a DX:AX típusú konvenciót: 4 byte, ebből az alacsonyabb helyértékű szó az AX, a magasabb a DX.)

Borland C-ben is hasonlóan megy a dolog, csak nincs szükség @-ra, azaz <címke>, viszont címke csak a kulcsszó elé kerülhet. Példa:

```
int main (void) {
  int i;
  asm |
    mov i, 100
  |
  |: asm |
    add i, 5
    cmp i, 1000
    jb |
  |
  return 0;
}
```

Minden bizonnyal feltűnő, hogy ebben a programocskában nincs szó C-függvények hívásáról. Az ok nagyon egyszerű: sehogy se bírtunk rájönni, hogyan kéne. Ha valaki tudja, szívesen vennénk, ha meglátna... Annyi biztos, hogy ugyanúgy le kell PUSH-olni a verembe a paramétereket, csak fordított sorrendben, és a függvényhívás után tot kell szabadítani a veremterületet, pl. ugyanannyi POP utasítással. A visszaadott érték ugyanúgy kapjuk vissza, mint Pascal esetén.

Még egy hülyeséget sikerült írni múltkor: az asm direktíva NEM ment el semmit. Eltől függetlenül a regiszterek többségét nyugodtan használhatjuk, a következőket ne bántsuk: DS, SS, BP, SP, valamint természetesen a CS. Ily módon számítsunk arra is, hogy az álltalunk hívott szubrutin is bele fog rondítani a regisztereinkbe, tehát az értékeket mentsük el.

Még egy tanács: a Borland-téle fordítókat kapcsoljuk át 286-os módba (Options/Compiler Pascalban, Options/Compiler/Code Generation/More C-ben), ugyanis mi (egyelőre) alapvetően 8086-os utasításokkal foglalkozunk, de bizonyos utasítások 286-on több lehetőséggel rendelkeznek, és ezeket mi használni fogjuk.

Emo "rövidke" kitérő után folytassuk ott, ahol az előző számban abbahagytuk. Egyrészt ígértünk egy részletesebb magyarázatot az ugróutasítások operandusaira, másrészt a feltételes ugrásokat is részletesebben kicsit jobban. Mindezek előtt a CALL/RET utasításpár:

CALL (call)

Szubrutin-hívás. Lehet közel (kódszegmensen belül), valamint távoli (másik kódszegmensre vonatkozó) hívás. Közel ugrás esetén a gép a verembe menti a következő utasítás címét (visszatéréskor ez lesz az IP), majd egy ugrást hajt végre az operandus által meghatározott címre. Távoli ugrás esetén először a CS mentődik el, aztán a következő utasítás címe. Az utasítás a jelzőbitek nem változtatja meg.

A címkek használatát itt is javasoljuk. A Borland-téle fordítóknál azonos módon használhatjuk őket, mint egyéb ugrási hivatkozásoknál, csak Pascalban asm blokkon belül definiált címke nem ugorhatunk másik asm blokkból. Turbo Assemblerben is hivatkozhatunk CALL-lal szimpla címkekre, de ennél van elegánsabb megoldás is, másrészt, ha nagyobb memóriamoddell használunk, akkor visszatéréskor nekünk kell figyelni arra, hogy a hívás közel vagy távoli volt-e. A jobb megoldás az, hogy egy eljárást készítsünk, a főprogram törzsén kívül:

```
cm Proc
mov ax, cx
mov bx, cx
mov dx, cx
ret
cm EndP
```

RET (return), RETF (far return)

Visszatérés közel vagy távoli szubrutinból. Közel visszatérés esetén a veremből betöltődik az IP, távoli visszatérés esetén először az IP, majd a CS.

Most akkor végre az operandusok:

JMP

A relatív ugrás lehet rövid (+127/-128 byte-on belül) vagy teljes (+32767/-32768), ha a kódszegmens határára állapne, akkor "átfordul", azaz IP értéke megfelelően változik, de CS nem növekszik/csökken. Továbbiakban a címzési módok, amelyek használhatók: regiszteres, Indexelt (síma, bázissal, bázissal és eltolási címmel), Indexelt regiszteres, bázisos. Ezek voltak közel ugrások.

Távoli ugrás esetén nincs relatív mód, a többi mód áll, csak a megadott című nemcsak IP-t vesz, hanem IP-t, majd CS-t.

Jcc

Itt lényegesen egyszerűbb a dolog, csak rövid és teljes relatív ugrásunk van, kivéve a JCXZ utasítást, amelynek nincs teljes, csak rövid relatív formája, erre figyeljünk!

CALL

A lehetséges operandusok megegyeznek a JMP utasításnál leírtakkal, kivéve a rövid relatív ugrást, az ugyanis itt nincs.

Ezen dolgok csak a teljesség kedvéért szerepeltek itt, ha lehet, használjunk címkéket, sokkal könnyebbé teszik az életet.

Most pár további szó a feltételes ugrások alkalmazásáról:

A szimplán jelzőbitekre épülő (és ilyen néven szereplő) feltételek nem szorulnak túl sok magyarázatra. Ezekkel lényegében megoldható minden, a kényelem érdekében viszont van két külön sorozat is: JA/JB, valamint JG/JL. Az elsőbe tartoznak: JA, JNA, JAE, JNAE, JB, JNB, JBE, JNBE; a másodikba JG, JNG, JGE, JNGE, JL, JNL, JLE, JNLE; valamint mindkettőhöz hozzácsapható a JE. A két csoport mindegyike elsősorban összehasonlításoknál használható, az a különbség, hogy az első előjel nélküli, a másik pedig előjeles összehasonlításokhoz jó. További magyarázkodás helyett példa:

```
Un Proc
mov al, 043h
mov bl, 0a7h
cmp al, bl
jb cm
stc
ret
cm: cld
ret
Un EndP

Sig Proc
mov al, 043h
mov bl, 0a7h
cmp al, bl
jl cm
stc
ret
cm: cld
ret
Sig EndP
```

A szubrutinok ugye az összehasonlítás eredményének megfelelően töröl vagy beállított C-bittel térnek vissza. Előjel nélküli összehasonlítás esetén al értéke 67, bl-é 167, így bl nagyobb, azaz az első szubrutin törölt carry-vel tér vissza. Előjeles összehasonlítás esetén al=67, bl=89, tehát al a nagyobb, a szubrutin beállított carry-vel tér vissza. Megfigyeznénk, hogy a negatív számbázisolás úgy történik, hogy a legmagasabb helyértékű bit

az előjel, a többi pedig az abszolút érték kettes komplementum alakja, azaz az abszolútérték invertálva megnövekedve 1-gyel. Nézzük példaként a -89-et: az abszolút érték bináris kódja 1011001, az egyes komplementum (bitenkénti inverz) 0100110, a kettes komplementum 0100111, előjellel kiegészítve 10100111, azaz előjel nélküli értelmezésben 167. Gyakorlatban úgy a legegyszerűbb számolni, hogy (byte esetén) a negatív szám abszolút értékét levonjuk 256-ból, így megkapjuk a számot kettes komplementum alakban. Egy byte esetén így -128 és 127 között mozoghatunk.

Akkor most folytassuk az utasításkészletet.

PUSH (push word)

Egy szó elhelyezése a veremben. A verem természetéből adódóan egy szó lenyomásakor 2-vel csökken az SP. Formái:

```
push <szegmensregiszter>
push <effektív cím>
push <regiszter>
push #<adat>
```

Az utolsó csak 80186-tól kezdve van, részben erre utaltunk akkor, amikor a Borland-fordítóhoz javasoltuk a 286-os módot.

Az utasítás a jelzőbiteket nem változtatja meg. Még egy megjegyzés: eddig az effektív címbe beleértük a regisztereket is, ezt ezután nem tegyük tenni, némi átgondolás után nem tartjuk túl szerencsésnek. A MOV, az XCHG és az ADC utasításban leírt lehetséges formátumokhoz értesek hozzá egy <regiszter>, <regiszter> módot is, valamint a NOT-hoz egy <regiszter>-t. Bocs...

POP (pop word)

Egy szó kiolvasása a veremből. Ez értelem szerűen a veremmutató megnövelésével jár. Formái:

```
pop <szegmensregiszter CS kivételével>
pop <effektív cím>
pop <regiszter>
```

A POP utasítás sem nyúl a jelzőbitekhez.

PUSHF/POPF (push flags/pop flags)

Az F regiszter elmentése a verembe, ill. visszatöltése a veremből. A PUSHF nem bántja a jelzőbiteket, POPF esetén értelem szerűen a veremből származnak.

PUSHA/POPA (push all/pop all)

Több regiszter mentése a verembe, ill. betöltése a veremből. PUSHA esetén a sorrend AX, CX, DX, BX, SP, BP, SI, DI, POPA esetén értelem szerűen fordított. Mivel 8 regisztert mentünk, a veremmutató értéke 16-tal csökken/növekszik. A jelzőbitek nem változnak. Ez a két utasítás csak 80186-tól kezdve használható.

A PUSH/POP utasításcsoportról egy érdekeség:

Az adat elmentésének/betöltésének és a veremmutató állításának a sorrendje kütönbözik a 80286 előtti és a 80286 vagy annál újabb processzorok esetén. 8086 és 80186 esetén először csökkent, aztán tárol a PUSH, 80286-tól fölfelé viszont először tárol, aztán csökkent. POP esetén természetesen fordítva van ez is.

DEC (decrease)

Az operandus értékét csökkenti eggyel. Az operandus lehet szó és byte hosszúságú. Lehetséges formái:

```
dec <effektív cím>
dec <regiszter>
```

Az utasítás a C bitet nem változtatja meg, a többi jelzőbit ugyanúgy viselkedik, mint az ADC utasítás esetében.

INC (increase)

Az operandus értékét növeli eggyel. A továbbiak megegyeznek a DEC utasításnál leírtakkal.

MUL (multiply)

Előjel nélküli szorzás. Két lehetőségünk van: AL-t szorozzuk egy byte hosszú értékkel, ekkor az

eredmény AX-be kerül, vagy AX-et szorozzuk egy szóhosszú értékkel, ez esetben az eredményt a DX:AX regiszterpárban találjuk. Formái:

```
mul <regiszter>
mul <effektív cím>
```

A jelzőbitek: SF, ZF, AF és PF értéke határozatlan, OF és CF egyforma lesz, magas, ha az eredmény első fele nem nulla, egyébként tölődik.

IMUL (signed multiply)

Előjelhelyes szorzás. Az operandusok megegyeznek a MUL utasításnál leírtakkal, de 80186-tól van bonus is: egy effektív címen lévő szóhosszúságú értéket vagy szóhosszú regisztert megszorozunk egy szó- vagy byte-hosszú közvetlen értékkel, az eredmény egy szóhosszú regiszterbe kerül. Ebből az következik, hogy a gép az esetleges többletet nagylelkűen kidobja, orrál az OF bit ad tájékoztatást. A bonus formátumai:

```
imul <regiszter>, <effektív cím>, #<adat>
imul <regiszter>, <regiszter>, #<adat>
```

A jelzőbitek értéke ugyanúgy változik, ahogy a MUL utasítás esetében.

DIV (divide)

Előjel nélküli osztás. AX-et osztaljuk byte-hosszú operandussal, ekkor az eredmény az AL-be, a maradék AH-ba kerül; vagy DX:AX-et osztjuk egy szóhosszú operandussal, ekkor az eredmény az AX-ben, a maradék pódig DX-ben lesz. Ha 0-val osztunk, akkor a 0-s megszakítás hívódik meg. Ugyanez történik, ha a hányados nem fér el a célregiszterben - gratulálunk a zseniális húzáshoz az illetékeseknek...

A lehetséges formák megegyeznek a MUL utasításnál leírtakkal.

IDIV (signed divide)

Előjelhelyes osztás. Továbbiak megegyeznek a DIV utasításnál leírtakkal, tehát itt nincs bonus, mint az IMUL-nál.

NEG (negate)

Kettes komplementum képzése. Formái:

```
neg <effektív cím>
neg <regiszter>
```

Jelzőbitek: a CF egy lesz, ha a forrásoperandus értéke 0 volt (azaz ha átvitel következik), a többi bit szintén megegyezik az ADC utasításnál leírtakkal.

TEST (test)

Teljesen megegyezik az AND utasítással, csak nem tárolja az eredményt (ld. SUB/CMP).

NOP (no operation)

1 byte-os utasítás, nem csinál semmit, pl. szűkség esetén helykitöltésre használható. Érdekeségként megemlítenénk, hogy az operációs kód megegyezik az XCHG AX, AX utasítás kódjával...

Akkor most ennyit az utasításokról, a következő számban folytatjuk a felsorolást. A végére egy programocskát jutott, amely igyekszik demonstrálni az eddig bemutatott utasítások egy részét. Megjegyeznénk, hogy a könnyebb áttekinthetőség kedvéért a példaprogramokban egy ideig nemigen fogjuk kihasználni az utasítások hatását a jelzőbitekre, lehetőség szerint a CMP utasítást használjuk.

```
caildos equ 021h

.286
.model small
.stack 0100h
.data

cx db 0ah, 0dh, 'A 3 és 1000 közötti
primszámok: ', 0ah, 0dh, 0ah, 0dh, 0

.code

Main Proc
mov ax, @data
```

```
mov dx, ax
mov ax, 0
cf: mov ah, 07h ; kilátás
mov dl, byte ptr tx + al
inc si
cmp dl, 0
je a
int caildos
jmp cf ; kilátás vége

a: mov si, 3 ; kezdés
: si: mov si, 2
: si: mov dx, 0 ; osztó ciklus
mov ax, si
: si: mov ax, 0 ; ha nincs maradék,
je ax ; a szám nem prim
inc si
cmp si, di
jb ra
call WriteM ; a megtalált prim
mov ah, 02h ; kilátás
mov dl, 020h ; a space
int caildos

ax: inc di ; következő szám
cmp di, 03e8h ; 1000-ig mehetünk
jb ra
mov ah, 04ch ; vissza a DOS-hoz
int caildos

Main EndP

WriteM Proc
push di ; di mentés
; a returnió miatt
mov ax, di ; a 10-zel való
mov si, 0ah ; osztás leválaszt
div si ; egy számjegyre
mov cx, ax ; a hányados (al)
mov ch, 0 ; kerül ki be,
mov di, cx ; de ah-ra még
; szűkség lesz
cmp al, 0 ; ha a hányados 0,
je wr ; ez az utolsó jegy
push ax ; jegy elmentése
call WriteM ; rekurzív hívás
pop ax ; aktuális jegy
: wr: mov ah, 030h ; számjegy
mov dl, ah ; kilátás
mov ah, 07h
int caildos
pop di ; utolsó di vissza
ret ; visszatérés

WriteM EndP

End Main
```

A program, mint a címtelirat is mutatja, a 3 és 1000 közötti számokat írja a képernyőre. Maga a keresőalgoritmus a létező legegyszerűbb: a vizsgált számot 2-től a nála 1-gyel kisebb számig minden számmal elosztja, és ha minden osztásnál kap maradékot, akkor a vizsgált szám prim. Ez a megoldás természetesen nagyban javítható. Javasoljuk a következőt: először írjátok át úgy, hogy az osztást csak 2-vel és a páratlan számokkal végezze, aztán úgy, hogy csak a vizsgált szám négyzetgyökéig torjodó számsorral osszon, végül pedig úgy, hogy csak a vizsgált szám négyzetgyökénél kisebb prímekkel osszon. A kilátó rutin rekurzív megvalósítása elvileg korlátlan méretű számok kilátását teszi lehetővé. Gyakorlatban határt szab a stack, valamint a regiszterek mérete, de az előbbi nagyobb stack-kal, az utóbbi pedig némi áttéréssel és memória használatával megoldható. A rutin jelenlegi formájában max. 2559-et tud kilátni.

A működési elve az, hogy leválasztja és elmenti a legkisebb helyiértéket (a 10-zel való osztás maradéka), majd a megmaradó számra (eredeti szám osztva 10-zel, ennek egészrésze) meghívja saját magát. Akkor fejeződik be a rekurzív hívogatás, ha a 10-zel való osztás után a hányados 0, azaz a legmagasabb helyiértékű jegyet is leválasztottuk.

Ennyi fért be ebben a hónapban. Találkozunk (remélhetőleg) áprilisban.

Bryan

PC CODE-orgás

Ez a sorozat főleg azoknak szól, akik már ismerik az assembly nyelv alapjait, és most ismerkednek a DOS, a BIOS és a hardver lehetőségeivel. A sorozatban sorra kerülnek úgy a fontosabb rendszerhívások és táblázatok, mint az egyes hardver elemek lehetőség és kezelése. Minden cikk végén lesz egy-egy rövid példaprogram, ami gyakorlatban ad példát a cikk tartalmának használatára. Hát akkor in medias res:

A DOS file-kezelése, a TSR-funkció

A file-ok kezelésére alapvetően két módszer van: az FCB-s és a handle-re alapozott változat. Az első egy régi jó CP/M örökség, aki ismeri, az tudja hogy mennyire nehézkes, aki meg nem, az jobb, ha meg se nézi. A handle-es változat a DOS 2.0-val jelent meg, és kb. olyan szintű kezelést tesz lehetővé, mint a Boland cég fordítója. Az egész rendszer központi eleme a handle. Ez egy 2 byte-os azonosító, amit minden file nyitáskor a file-hoz a rendszer hozzárendel. A későbbiekben minden file-műveletnél ezzel az azonosítóval lehet a file-ra hivatkozni. A műveletek az INT 21h-val érhetők el, a paraméterátadás általában ugyanúgy zajlik.

Bemenet:
AH = a művelet kódja
AL = a művelet kiegészítő adata
BX = a handle
CX = az átvihető byte-ok száma ill. attribútum, ha szükség van rá
DS:DX = a file neve ill. az átvihető adatok címe
ES:DI = a második file neve
Kimenet:
CF = hiba van
AX = eredmény ill. hibakód

A műveletek:

File megnyitása
AH = 3Dh
DS:DX = file neve (ASCII)
AL = megnyitási módja = isss0aaa, ahol
i = az öröklés bite, ha ez 0, akkor a programból indított más programok is használhatják ezt az állományt.

sss = a használati jog megosztásának bitei:
000 = kompatibilitási mód
001 = az írás és az olvasás is meg van tiltva
010 = csak az írás van megtiltva
011 = csak az olvasás van megtiltva
100 = semmi sincs tiltva
aaa = a hozzáférési bitei:
000 = csak olvasás
001 = csak írás
010 = mindkettő

Kimenet:
BX = handle
Ez a szolgáltatás egy MÁR LÉTEZŐ file-t nyit meg. A file-megosztás feladatát a SHARE.EXE látja el. A hozzáférés szerepe nyilvánvaló, de a megosztási módról nem árty egy pár szót ejteni. Ezzel csak akkor találkozunk, ha van olyan programunk (parent, szülő), ami valamilyen más programot (child, gyerek) indít. Ekkor a szülő a gyereket egyes file-ok használatában korlátozhatja a megosztási jogok megfelelő beállításával. Ekkor a file-nyitásra három szabály van:

1. A gyerek nem tilthat olyan hozzáférési módot, amit a szülő használ.
2. A gyerek nem használhat olyan hozzáférési módot, amit a szülő megtiltott.
3. Ha a file nem ReadOnly, akkor ha a szülő kompatibilitási módban nyitotta meg a file-t, akkor a gyerek is csak így nyithatja meg.

Vigyázni kell, hogy ha lennáll a lehetősége, hogy a programunk a gyerek szerepébe kerülhet, akkor a file-nyitásnál a "semmi tiltás" módot válasszuk, mert különben esetleg a rendszer egy "Sharing violation"-nal honorálja igyekezetünket, ezen felül ha nincs rá szükség, kerüljük az "Írás

és olvasás"-hozzáférést, ugyanezen okból. Egy példa a megosztás használatára:

Egy program, aminek feladata egyes file-ok védelme. A program betölti magát, meglehetősen sokkal megnyitja a védendő file-okait, majd meghívja a COMMAND.COM-ot. A kapott promptból a user indíthat programokat, bármit csinálhat amíg a védelmet meg nem sérti. Ekkor a DOS egy hibakezelő rutint indít, ami a védelmi programunk már jó előre átvett. Ez a rutin naplózhatja a próbálkozást, kérhet jelszót, vagy azt tehet, amit csak akarunk, megakadályozva ezzel a jogtalan file-hozzáférést. Ez egy igen jó dolog lehet, már ha a megfelelő oldattól nézzük. (Van lehetőség arra is, hogy egy file bizonyos részéhez tiltsunk meg minden hozzáférést, de erről majd később lesz szó.)

File lélechozása
AH = 3Ch
DS:DX = a file neve
CX = attribútum, bár tulajdonképpen, csak a CL számlit:
1..... megosztható (Novell NetWare)
1..... nem használt
1..... archiv
1..... könyvtár
1..... lemez címké/csak leítható (NetWare)
1..... rendszerfile
1..... rejtett
1..... csak olvasható

File-mutató mozgatása
AH = 42h
BX = handle
CX:DX = elmozdulás (előjel nélkül dword)
AL = mozgatási módja
0 = a file elejétől
1 = az aktuális helytől
2 = a file végétől számolva

Kimenet:
DX:AX = a mutató helyzete a file elejétől

Írás file-ba
AH = 40h
BX = handle
CX = írandó byte-ok száma
DS:DX = az adatok címe
Kimenet:
AX = a kiírt byte-ok száma

Olvasás file-ból
AH = 3Fh
BX = handle
CX = olvasandó byte-ok száma
DS:DX = a célterület címe
Kimenet:
AX = beolvasott byte-ok száma (0 = file végén vagyunk)

File-lezárása
AH = 3Eh
BX = handle

Teljes név lekérdezése
AH = 60h
DS:SI = rövid név (ASCII)
ES:DI = puffert a teljes névnek
Hmmm! Ez általában NEM szokott a könyvekben szerepelni, pedig igen hasznos tud lenni néha. Visszaadja a file teljes nevét, beleértve a SUBST-olt drive-okon lévőket VALÓS névvel is.

Ha egy művetet során valamilyen hiba adódik, akkor az INT 21h után a CF értéke 1 lesz és az AX tartalmazza a hibakódot. A szabványos hibakódok a következők:

- 0 - Nincs hiba
- 1 - Érvénytelen függvényszám
- 2 - A file-t nem találja
- 3 - Az elérési utat nem találja

- 4 - Nincs szabad handle
- 5 - Érvénytelen hozzáférési kísérlet
- 6 - Érvénytelen handle
- 7 - Hibás az MCB (a következő számban lesz ismertetve)
- 8 - Nincs elég memória
- 9 - Érvénytelen memóriacím (ilyet még nem láttam)
- A - Érvénytelen környezeti változó
- B - Érvénytelen formátum
- C - Érvénytelen hozzáférési kód
- D - Érvénytelen adat
- E - Fenntartva
- F - Nem létező drive
- 10 - Törölési kísérlet az aktuális könyvtárra
- 11 - Nem ugyanaz a két drive
- 12 - Nincs több file
- 13 - A lemez írásvédett

Van öt handle, amelyet a DOS az alap-eszközökre irányít:

- 0 - szabványbemenet
- 1 - szabványkimenet
- 2 - hibakimenet
- 3 - első soros vonal
- 4 - első nyomtató

(Ezek használata akkor célszerű, ha azt akarjuk, hogy a programunk ki/bemenetét át lehessen irányítani pl. PROG.EXE > OUT.TXT)

Ezek a legalapvetőbb file-műveletek, alkalmasak a példaprogramra a cikk végén található. Eme számban sorra kerülő másik nagy fejelet a TSR-funkció leírása. A rövidítés (Terminate and Stay Resident) arra utal, hogy az ezt használó program futása után nem szűnik meg működni, hanem beépül a DOS-ba, és bizonyos jól meghatározott esemény(ek) bekövetkeztekor átveszi annak feldolgozását. Valójában arról van szó, hogy átveszünk bizonyos megszakításokat, amelyek a minket érdeklő szolgáltatást érintik, és kilépéskor megmondjuk a DOS-nak, hogy az általunk használt memóriát (ahol a rutinaink vannak) ne írja fölül. Ezek szerint a programunk két részből fog állni: a saját megszakításrutinból és az inicializálóból. A megszakításrutin dolga a feladattól függ, nem lehet előre megmondani, az inicializáló teendő viszont általában ugyanazok:

1. Lekérdeznél az eredeti megszakításrutin címét
2. Beállítanál helyette a sajátunkat
3. Kiszámolnál, hogy mennyi memóriát akarunk lefoglalni és visszalépnél a DOS-ba.

Az eredeti rutin címére azért van szükség, hogy az általunk átvenni nem kívánt funkciókat visszalénylíthassuk az eredeti rutinokba. Pl. ha a file-nyitást akarjuk átvenni, akkor a billentyűzet-olvasást addig végezzük csak a jó öreg DOS, abba kár lenne beleszólnunk. Ezek a szolgáltatások is az INT 21h-val érhetők el:

Megszakítás lekérdezése
AH = 35h
AL = a megszakítás száma
Kimenet:
ES:BX = távoli cím a megszakításkezelő rutinra

Megszakítás beállítása
AH = 25h
AL = a megszakítás száma
DS:DX = távoli cím a megszakításkezelő rutinra

Rezidens kilépés EXE file-oknál
AH = 31h
DX = rezidens rész hossza a PSP-vel együtt paraban

Rezidens kilépés CSK CDM file-oknál
CS:DX = utolsó rezidens byte címe
INT 27h

Néhány, a példaprogramban nem szereplő INT 21h-lüggvény:

DOS verziószám lekérdezése

AH = 30h

Kimenet:

AH = kis verziószám (pl. 6.22 esetén a 22)

AL = nagy verziószám (pl. 6.22 esetén a 6)

Könyvtár létrehozása (MKDIR, MD)

AH = 39h

DS:DX = a könyvtár neve (ASCIIZ)

Könyvtár törlése (RMDIR, RD)

AH = 3Ah

DS:DX = a könyvtár neve (ASCIIZ)

Könyvtárváltás (CHDIR, CD)

AH = 3Bh

DS:DX = a könyvtár neve (ASCIIZ)

Aktuális könyvtár lekérdezése

AH = 47h

DL = drive (0=alap, 1=A, 2=B, stb.)

DS:SI = egy 64 byte-os puffer

Kimenet:

A puffer tartalma = az aktuális könyvtár

Megjegyzés: A drive betűjét nem veszi bele a könyvtár nevébe

File törlése

AH = 41h

DS:DX = a file neve (ASCIIZ)

File átnevezése

AH = 56h

DS:DX = a régi filenév (ASCIIZ)

ES:DI = az új filenév (ASCIIZ)

File attribútumának lekérdezése/beállítása

AH = 43h

AL = 0 - lekérdezés 1 - beállítás

CX = attribútum

File létrehozási idejének lekérdezése/módosítása

AH = 57h

AL = 0 - lekérdezés 1 - beállítás

A dátum a DX, az idő a CX regiszterekben helyezkedik el:

CX = hhhhhmmmmmmsssss ahol

hhhhh = óra mmmmm = perc sssss = másodperc/2

DX = yyyyyyymmddddd ahol

yyyyyy = (év. 1980) mmmm = hónap dddd = nap

A következő szám tartalmából:

További DOS függvények

A DOS memóriakezelése, táblázatai

A BIOS alapjai

EXAMPLE1.ASM példaprogram

Az aktuális könyvtárban létrehoz egy FILES.LOG nevű file-t, majd elfogja az INT 21-et és ebbe a file-ba naplózza minden INT 21/3D-vel megnyitott file nevét.

```
;
;256
seg_a segment
assume cs:seg_a,ds:seg_a

old_21 ds 0
regi INT 21 cime
filename db 80h dup (0)
naplófile teljes
neve
crlf db 13,10
sorvégjel

new_21 proc far
assume cs:seg_a,ds:nothing
pushf
push ax
push bx
;Regiszterek
push cx
;elmentése
push dx
push si
push di
cmp ah,3Dh
```

```
File nyitás
jne orig_21
tölténik-e ?
lqen,DS:DX mutat a
file neve-re
push ds
A kapott file neve
push dx
címkének elmentése
mov ax,cs
mov ds,ax
mov dx,offset filename
Naplófile megnyitása
mov ax,3d02h
pushf
INT 21
mov bx,ax
mov ax,4202h
mov cx,0
Pozicionálás
mov dx,0
file végére
pushf
call old_21
INT 21
pop dx
kapott file neve címkének
pop dx
visszaolvasása
mov si,dx
mov cx,0
chk0:
inc cx
inc si
CX:=a filenév hossza
cmp byte ptr [si],0
jne chk0
mov ah,40h
filenév kilírása
pushf
call old_21
INT 21
mov ax,cs
mov ds,ax
A "crlf" beír
mov ah,40h
tárolt sorvégjel
mov dx,offset crlf
kiszatása
mov cx,2
pushf
call old_21
INT 21
mov ah,3eh
napló lezárása
pushf
call old_21
INT 21
orig_21:
pop ds
pop si
pop dx
A regiszterek
pop cx
visszaállítás
pop bx
pop ax
popf
jmp old_21
regi INT 21
new_21 endp
resident;
ldalg lezár resident !!!
csak_nev db "FILES.LOG",0
naplófile neve
msg db "FILELOG installed"
```

```
Kiírandó üzenet
db 13,10,"$"
inst_msg db "FILELOG already "
Hibüzenet
db "installed",13,10,"$"
init
proc
assume
cs:seg_a,ds:seg_a,ss:stk_seg
mov ax,seg_a
segmenia-
mov es,ax
regiszterek
mov ds,ax
inicializálás
push es
mov ax,3521h
regi INT 21
int 21h
lekérdezzem es
mov word ptr old_21,bx
eltávolítás az
"old_21"-ban
pop es
cmp bx,offset new_21
Ha már installálva van,
je installed
akkor kilépni
mov si,offset csak_nev
naplófile teljes nevének
mov di,offset filename
eltávolítása a "csak_nev"-ből
mov ah,60h
"filename"-be,
int 21h
mov ah,3ch
mov dx,offset filename
naplófile létrehozása
mov cx,0
Attribútum = normal
int 21h
mov bx,ax
mov ah,3eh
Az újonnan létrehozott napló-
int 21h
file lezárása
mov ax,2521h
mov dx,offset new_21
Az új INT 21 beállítás
int 21h
mov ah,9
mov dx,offset msg
Üzenet kiszatása
int 21h
mov dx,offset resident
shr dx,4
residenta rész hossza para-ban
inc dx
add dx,10h
a PSP hossza (10h para)
mov ah,31h
int 21h
Residens kilépés
installed:
mov ah,9
Ha már installálva van,akkor
mov dx,offset inst_msg
hl kell írni a hibüzenetet,
int 21h
mov ax,4c01h
Ha ki kell lépni ERRORLEVEL=1
int 21h
értékekkel.
init
endp
seg_a ends
stk_seg segment stack
my_stk db 400h dup (?)
KR-OS Verem
stk_end db ?
stk_seg ends
end
init
kezdő rutin az "init"
```

Hotta

‘Övökodj március Idusától’ — Jövendőlt a Jós Ceaseamnak, aki egybehengző vélemények szerint nem a szomszodék német juhász. És igoza volt. Már csak azért is, mert odakint zuhog a hó, ami azért március Idusán nem túl cool. Aigner Szilárd követői (nem az Eduscho-boyok, hanem a meteorológusok) az Időjárásjelentésből már kideríthették ott fent a létra tetején, hogy már meglint jelentős kóssal készül a Posta. Nem baj, havonta max. egy ünnepnap van (na jó, decemberben három, de azokra aosem emlékszem), ezen az egyen igazán dolgozhatnak már valamit... Március Idusa úgy látszik kezd az Idegelmre manni (mit halogatott már állandóan?!), azonkívül legnagyobb nemzeti ünnepünk, leszámítva április 1-et. Ennek öröme úgy gondoltam, hogy megemlékezem a torradalmi eseményekről, és fel-elevenítem ama bizonyos március eseményt. Voltak benne márciusi Ifjak (az én Interpretációsban: Young Martians, ami asszem valami hasonlót jelent), PTF/YMS, Joe Kay/YMS és a többiek, akik a Pilvaxban már korán reggel tők jól vannak, olyannyira, hogy a Nemzeti Múzeumnál belépnék az Internetre, és .doc-fle-okban szétküldik a ‘Talpra magyar, ha hanyattestél...’ és a ‘Még sírnak e kertben a bösi alrátyok. Még töltött a lámpa a paplak előtti...’ kezdetű forráskódjokat, majd pedig áttamolyognak a Ronderel és Heckanashihoz, ahol a magyar történelemben először multimédia CD-kre nyomják a 12 Bilet. Miután tizetés nélkül távoztak, elsőként a legközelebbi drszobára egy címborajukért, akik illegális programok terjesztése miatt alkalmasint bekasztiztak, de így legalább fedél von a teje töött. (Már nem tudom, hogy hívják. Tán Csicsnok, vagy valami ilyesmi...) Szóval marha jó kis háromoldalas cikket írtam az ügyről, kitérve benna a szabadságharc főbb eseményeire is, mindezt természetesen a Poste helyett (kicsit unalmas már ez a levelezés így ötvenegynéhány szám után). Nagy bánatokra azonban ezt nem foglaltok elővasni. Midőn ugyanis megmutattam legújabb művemet a felsőbb hatóságoknak (Lajos) illetve alárendeltjaimnak (Getto), az az osztatlan meggyőződés alakult ki bennük, hogy az így nem mehet, és engem egyébként is haladéktalanul tartónk kell lenni. Fent említett incidens szerencsémre nem következett be, amely talán elképesztő előrelátásomnak köszönhető, miszerint a mozdítható tárgyakat (ebba banna foglaltatnak a lövegnyvok is) már régen eladtam titolóképes egyedeknek. Ez egyrészt kollektív bevétel forrás, másrészt megelőzi az általam nemkívánatosnak minősített kivégzéseket (mármint az onyemet). Mivel még hozzávetőlegesen élek, csináltam meglint levelezési rovatot — azt meg majd mindjárt eldönthetitek, hogy jobban jártatok-e ezzel...



Istentlisztelet

Idővozlég CoVboy!

Bless az egész bagázsr. Az idén megjeleni első CoV mind formájában, mind tartalmában mediavális ualkodó (gy.k.: király). Főleg a különféle progtech rovatok (karikatúrák be (gy.k.: aráltak) szukcessziál (gy.k.: sikert) nézám. A progtech rovatok azonban nagybórra is növekedhelnének, persze csak ha ez nem okozza az amúgy is kis lefedelmű POSTA megosonklítását, vesztét (gy.k.: extinkcióját). Elő is lizetlem volt vala. Megőrültem, mikor megálltam, hogy eme szívmemnek kedves sájtőrgánun belül lizte ki maga elé a PC-s zajongók információsát. Amikor azonban a tartalmat meglátam, üveggé vált szemem, és csak annyit mondtam: már TI is? Az MS Home(sexual) ízmál, kérem, oh, időrőlétek. Más szóval elég gennyosnek tartom. Pláne egy ilyen lapban! Fuck Microsoft! (Ejnyet Hogy lehet ilyen szét-szóságokba, de mindaméltat a tömörség igényével véleménynt nyilvánítani? - CoVboy) Ha mindenáron SoundBilet akartok, legközelebb elküldöm az én általam legutóbbbórr kimondott szavakat és mondatokat, valamint különféle evési-ivási (ivási) követő ellékkel, megnyilvánulásokkal. Abból mindenki okukhal kodve szenni és engedélyhez költőtség nélkül színeesebbé lehet Windowsát. (Ugy értem, sikerült megtartanom a kultúrális kráika halálait, bár ez jelen esetben nehéz volt...)

Más. Az az érzésem, hogy aki csak úgy krilizálgatja a CoV-ot, veszson. A büne Istentkáromlás, megmondhalója ennek minden igazhíll CoVboyólól. De bocsátassék meg nekik, hisz egy részük nem is olvasa a Folytatásos Biblia minden könyvét, ill. 1990 óta (ha jól emlékszem, bár akkor még az archaikus C-64 szokta tagja voltam, nem ilyen 17. szintű PC-s cleric. De néha megímem hilem, ilyenkor parázna gondolataim lámadnak, és mindegy mi van, csak gép logyen a közelben...) Az igazhíll CoV-os nemcsak a bibiál ismeri és régébbi lüzélet is birtokolja, tanulmányozza, de elővasia a különszám lodónevű apokril izalokai is, valamint az Evkönyvoket is belőve ludja.

Legnagyobb becsben azonban CoVboy és Getto (I)arkangyalai művel állnak, akik isteni sugallmazásra készültek el, a plebs közé CoVboy hozta le az égből, mikor alászállt (első részogen lodordult a lőbögőrl). Az igazhíll Ifjgyen lmadkózik CoVboyunk, ki a HQ-n vagy, lőttessék tele a le kol(po)rsódi Jőjön el a le orazágod, legyen meg a le (v)akari:ad, miképpen a HQ-n, úgy itt nálunk is. A mindennapi folyékony kenyérünkkel add meg nekünk ma, holnap, és ezenül mindig. Ne leedkezz meg a töményről sem! De szabadis meg a tameriélől, a Microsol Home sorozatától és segis a másnaposság elviselésében, meli led a HQ, a posia és a szerkesztés jega, mindörökké, Amen.

Minl minden vallásban, itt is vannak szakadárak, elégedetlenkodók. A Plus4-esek és a G4-csek testvérhábarúja is ozi mutatja. De sok vér lolyt a hangkártyák nyomtatott áramkörre is. Erelmellenséggel és elvakultságáj kevesen realizálják. Ez azonban az ői dög műve. Közvetben leiemlé az őrdög az AdLib és SoundBlaster hangkártyákkal, majd a pokol mélyéről előkúszott Microsol Home, és szabadjára engedte szőrnűt láit, a Creative Witeri, a SoundBilet, majd a különféle multimédiás vadállatokkal. Ikrei a véletlen lolytán aránylag normálisabbra sikerültek. Ők a Simulator fiúk, a Space és a Flight. A gonosz hangkártyák ellen manapság ne tokhagymával védekezettek leleim, hisz ez babona, hanem GUS-szal. A MS-nak azonban a mai napig nincs

megbizható ellenszore, szóval csak gumikesztyűben v. óvszerrel... Mosi szől ojkak az őrdög legaljasabb lényéről. Egyikük az... (Itt egy újság neve következett volna, de én kihúzlám — CoVboy) Másikuk az áramszűnel, ami a hvekoj vallásuk gyakorlatának egyik kuljkus részénél lenyegei, ez pedig az áramszűnel. Ezulóbbi mindig megjelenik az el nem monlott állások környékén. Nom kíméli a programozókat sem. Nom sorolandók ide azok, akik a Magic Carpetet keresik ZX-81-re, ha lehet akkor a Basic-lisál. Ők magukól ilyenek. Az éltő szándókú leramimények ellen eredményesen lép-holnek fel a Marlens bakancsol viselő, baseballőrkkel (mace +3) járó-kező vallási tanajukusok. Szorínek számljanak a jálékleírások beküldőit, az egész stáb és persza én. Az isten személye még vilálot, de mindenképpen ezek közül kerül majd kiválasztásra. (Yikes! Hogy lehelné isten személye vltatott? Megvan az! lme: — CoVboy) Nagybóldogasszonyunk Mel(l)us. Minden követőinek kötelező a napi 3 lma, 6 óra jálók v. 8 óra programozás, gyakran CoV-olvasás, kuljkus alkoholiogyasztás, kőcsapongó nemi éltai. A követők jegesultak különféle sárga csokkak birtoklására és rendeltelőszerő használatára. Kötelező a templombajlás, eme szent helyek színté mindenült megláláthatek. (Gyk. kocsmák, HW/SW szakelőleik.) Na jó, hagyjuk a szentfatekasdij! Halottait már a száraz lürdsérl? Nem? A mai napig

Kedves gyermekelm, ma nincs ‘CoV öltöztet’-rovat, mert a Megaboutiqua teljes készletét kiárultam (hiába, jó volt a management!), alant viszont bemutatok két topmodellt, akik majd alkalmasint viselni fogják lángelmém legújabb darabjait





Most látnom egyébként, hogy valaki szörnyen összekeverte a leveleimet, és most azokat olvasom. Amikor először kibabára ítéltém, IGY EOYSZERÜEN NEM LEHET DOLGOZNI!!! (Jó, mondjuk nem is igazán, akarat, DE EZ AKKOR IS TARTHATATLAN! Bérémeletét követelvek! Utána majd meglássuk, mi lesz... Addig is találtam egy levelet: (Rá van írva, hogy 'KUKA', mi keres még mindig itt?! Mi ez, valaki feltételezi a visszajáró levelet, ami előzőn rendeltetési helyéről, és itt kísért nekem?)

Kultúra

Heló Covanyú! Vohlá már logantyú?

Először is. A CxV #51 posta válaszában több saját
pénzöm erőltetjesen visszaköszön. Szóval így vagy te
egy (ál)jópola humanoid ezen a planétán, hogy a vála-
szadai is másfél szedek. Gondolok ill. a 'Micuskás' le-
velem első beközdésére. Ejnye-bejnye!

Mivel a Miking című nem adta meg, ezért neked válaszolok: Miking. Miking, holrs hallottam ezt a nevet? Csak nem olvastam má' ide valahol valami? (De, mivel egy időben fejedelmi többséges kommunikálom, csak akkor volt benne egy vessző, meg egy space is — CoVboy) El kell ismerni, jelenlős doigt fe-szeget: tudniuk a kultúra 'kilágulása' napjainkban c. mű-
közlőial-eszmefullalást jejtette ki egyed: módon. A mű-
veltség alatt ma és human tudományokban való jártas-
ságot értik. Pl. Shakespeare, Beethoven alkotásainak
ismerete, beszélt és írott nyelvek szabályai, történelem
és értelmezései az aktuális világnézet szerinti, hogy
melyik operában ki ének meg, fű és fa, azaz a látsá-
dalmi-biológiai környezetről ismeretekkel bírjan.

Bizony, bizony, (...) az az amerikai börtény latin neve – CoVboy) nagyjainkban új elemek jelentek meg (há-
lározottan tartósabbak...) – CoVboy) pl. disco-kultú-
ra (...yikes!) video-kultúra, sax-kultúra (Dürrl –
Getto), computer-kultúra (...byte bite, love, byte bite,
happiness...), fax-kultúra (...fax ottl...), tv-kultúra
(...Vida Dallas A Bilikben cimlap-hír volt, hogy letá-
mád a BobbiJung...) GSM-kultúra (...típtíptípdip íp
típtípdip...), mosógép-kultúra (...NAHÁTI..., saletti kul-
tura (...Panel channel...) síb, síb... Hogy ezek miérl
'kulturák'? Azért, mert aki ezeket nem tudja használni &
viselkedni, arra biztos nem azt mondják, hogy kulturál-
is ember. Tehát az alapműveltséghez bizonyos
interdiszciplináritás kell, hogy párosuljon. (Hogy páro-
suljon? Jó, majd veszek egy típet a Műlemler április
1-re – CoVboy) Kérlekümd alapján lássuk, kultú-
ráll ember vagy-e?

2 nyelv); bármikor elmondom hibátlanul, hogy 'kérek egy pohár vizet', magyarul ill. turbo pascalul. Ez sima! (Ez azért több kérdést is felvet. #1: Hogy van ez 'turbo pascalul'? (Magadba linkelsz egy víz unitót?) #2: MI az ördögöt akaraz kezdeni azzal a pohár vízzel? A hónapok óta esapkodok két újjal, vagy elbaltálok lenvényszer? – CoVboy)

3 hangszer, lökéletesen játszik dobokban (Nem nagy durranás, ezt egy macska már közelítően az ötlethez való leltetés után tudja – CoVBoY), köcsög-dudán, valamint hallás után lehangolok 6 db sörösüveggel a pentaton skálára megtelelt mennyiséggel le kíválósával, és ezen játszik Nájdzsel Tedei. Ez is simlele, processzor: 7 tizedesjegy pontossággal jobban számolok, mint a Pentium.

Szóval én újra kulturáli ember vagyok.

Szerintem pedig az a kultúrát, aki válaszol az én kérdésomra: [Jól] bajlódom a kizikkel! A 'Kiskegyedben' is mindet kitöltöm, múltat megénelem, hogy hány pontot kell elérnem ahhoz, hogy cool legyek. Getto a múltkor már kviztejtűnek is nevezett (azóta áptelik...) — CayBoy

Hol van Cagledbarcel? (A Naprend szarbo.

A schwachali csala után megdöbbenek-e Görgey?
(Biztos, merl az ónagyt úr akkoriban Pesten tartó-
kodott és idejét hol különböző Zichy grótok tel-
ekasztgatásával, hol sorozású levelekkel töltötte.)

Mi a különbség a magyar larka, a magyali szürke, bronzeres, kosztromai, szimentáli, jorsey, és a dán vöröses szarvasmarha közi? (A nevük. OYÓZTEEEEM! Kultúráról vagyok! Tour de Culi. Bűtlni ér?)

Üdvözlötte! Egy talajmechanikai szakvéleményező (hegesztővizsgám is van)

Mi lesz a Gelloval most, hogy átmenetilek colorba? Színes ítlákról álmodik? [Ez nála rendszertunkló. Emellett még multilaskban dürrög is.]

Szelelted melyik szó a humorosabb: a 'kukunkü' vagy a 'nokedliszaggató'? (Mindkettő és a harmadik.)

Mivel a kacsakej nagyon egészséges, ezért a juhok problémák nélkül ekezhok; mi jobb a juhok? Az U alakú jelen fűtött iszáló, vagy az egyenes fűtlen akol?

Az U alakú: elavult, drága, a beteg állatok nem élőkölönkölhetők, viszont az U szóval védettek a szőlő

Ezen túl is vagyok, nézzük, mit mond a következő levél. Cool, ebben nincs is levél. Valaki már ki-dobta helyettém. Nagyon jó. Kibontok egy másikat. Nem, előtte inkább egy sört, márt biztos, am! biz-tos. Na, nézzük: gluglugu... Hol az a levél, most már úgyis mindegy!

Kis követelőző

Kedves tohenbunda! Tudom, hogy a család és maga) tehenek legfőbb erenye a családszusság (biológiai mel)le)ek: a maihaték)ek) tehát a csigák oszáltyába (artoz)nak), a magánlajtya előnyös jellemvonása viszont a túrelmetenség. Ugyho)gy ha nem küldlek el azonnal a '94 decemberi CoV-ot (mondjuk úgy Mac)ek megspékel)vén), a kövölköz)ő l)előz)kedés)ek)kel) fogsz (teljesen jo)gos)an) mivelho)z) '94-re is elő)z)eltem).

1. Beközdöm a szerkesztőségbe minden 8 napon túl használni szokimaj;
2. Személyesen jelenek meg B napon túl moséállanul;
3. Ísd a másik oldalt
VIDASZABOLCS, Veszprém
(A másik oldalon lehetnek a gyilkoltak in graffiti, viszont wih buzzaw, amiórt lejelenásti leilem az Állatvédőknél, tehát reszkess, le felelőrlő Persze ez nem magyarázza meg, hogy miért van valakinek szüksége a '94 decemberi CoV-ra, ilyen gazdag emberek vannak a Földön?! LAJOOOOOSSSS! Emeljük áráit — CoVboy)

Getto koma így képzeli ezt az Istentiszteletes dolgot

CoVboy: An. Klasszikus levél, melyra vagy nem válaszolok semmiféle rövid róppályá után a Tresken feltett dobozban landol (bocs a hejelirésért, de a Gailtoi Jüzelom Ilyen célokra, hogy valami hasznom legyen már belőle), vagy valami állallanosságot hagyogok. Maradjunk a második verziónál. Jól van, tiam, derék jó hívó vagy, mert rettegő lisslellel szóltod meg Atyádal (amit egyébként mindenkitől elvárok, csak ritkán jön be). Mostanság ez egyébként is aktuális, mert most úgylis ilyen ünnepekre napok vannak, úgymint Lányok napja, Petőféké és még van a Tanácsiatlan Köztársaság is, ami mostanság már nem is annyira ünnep. Ha már a LÁNYOKNÁL TARIUNK (most látom, hogy valaki ráteyrelt a Kepszókra, és élylen a magyaros írásmódtól), mindenképpen jó teli volna, ha megadod ennek a nimfománias lánynak a nevét és címét, mert a Getto rendkívül érdeklődik az egész ügy iránt... Kludja, talán a mértéktelen Dallas-fegyvasztás hozta ki belőle ezt a permanens szaporodási hallucinációt? Én már nem bírok vele, szóval kérek minden határfeszítési XX-kromoszóma tulajdonost, hogy jelenkezzen, és vigye innen ezt a nagy, kövér himet, mert egész állo nap lit dörög a fülemben, és én ezt nem nagyon bírom (ez az egyik ok egyébként, hogy nem válaszolok a levelekre). Van még több ok is, csak ahhoz egy kis idő kell, amíg kitalálom, hogy mik is azok. Nem baj, jó a vidámság, és a bablèves. Jaj, egészen kimeni a t. Levélíró a fejamból! Nekl is válaszolni kell... Szóval:

Ezek akkor jöpolak, ha versek írnak nekem? Én áldom az ajándajdaj (AIDA-1) Rosazinni stílusban, jó lesz? (Nem, mert én ezzel a stílussal nem szimpatizálok — CoVboy) Peches az, aki költőnek született — a szorilmet lehet eladni

Nem figyelőtl elégge a Szocreál lotónál! 180 fokkal otlogattad levedésből a lüggőleges tengely körül. Korrigáld, a másik oldalól sokkal nagyobb esztőlki élményt nyújt (Pardon, Nem én forgattam el a fotót, csak te tartod fejfelé az újságot — CoVboy)

Ha nem fogynak a különbszámok, le kell értékelni! (Ha tessék, egy újabb pénzügyi tanácsadó! — CoVboy) Hogy lesz egy 1,5 alapanyagú CD-ből, 10.000 Ft+ÁFA árú CD-ROM? Magyok átváltani a valutakorelmet forintra (Több okból is: egyrészt jól meg kell managelni az ügyel; másodsorok rá is szoktak lenni valamit; harmadszor 1,5 dollárért vevő vagyok CD-re, akár nagy tételben is, szóval csak gyere! — CoVboy)

Tedd közzé, hogy hány darab WASTED TIME & GÁLYA lemez tudatol eladni. Ha megéri a biznisz, én is írok hasonlókat. (A COM-Ware nem tudom mennyit adott el belőük. En húsz sztoflynkáért árultam őket, de nem ment valami jól aből. Szóval csak írjál hasonlókat, majd én megmanagelem márhara. Nyakkendőt és rádiótelefont tudok szerezni az ügyhöz — CoVboy)

Most pedig a legelőmőbb programkóddal ismeretlek meg:
0 RUN
Működése: logysztija az áramot és növeli a világ-egyetem entrópiáját. A PRG állrása más gépekre is elképzelhető, szerzői jog nem védi. (Hopp! Most elcsip-telek, gonosz koprályt-sártól A Bryan most sügta a fülembé, hogy ez a WASTED TIME torráskódja! (Azóta törlöttem a fülemet) Reszkecs, küldöm a BSA (Budapest Sex Action) kommandóit — CoVboy)

CoVboy: (Mi a tenéi kezdjek ilyen levelekkel?) Kedves levélíró! Köszönjük, hogy megosztotta velünk problémáit, írjon máskor is. Remétem (remjéreklesztő kérdéseire sikerült — a szó szoros és átvitt értelmében is — kimerítő válaszokat adnom. Annál hasznom lagalább volt az egészből, hogy megtudtam, kultúráll érem vagyok. (Most lagalább be is tudom bizonyítani.) Bármikor szükségem lesz talajom mechanikájával kapcsolatos megálapításokra, én is Önhöz fordulok, és hasonlóan magvas kérdésekkel árasztom el. (Hegesztőni én is tudok; kell hozzá pálcika, meg napszemüveg. A Müller szerint ugyanez tripperre is jó.) A juhaidat úgyaszlnéd csókolgatnom, és javaslom, hogy lüts helyett biztasd őket azzal, hogy nemsekára jön a nyár, és akkor majd olyan meleg lesz, hogy azt akár egész tétre is beoszthaják. (A Müller meg az órabérred után eldeklódi, mert ha korrekt, akkor ő szívesen belizetne egy 'pásztorórára'...)

Válaszboríték (és sörhegyek)

Hi CoVboy!
Jáááá, de lúke is vagyok én! Biztatlak ill (az előző levélomben, pár nappal ezelőtt), hogy mekköb válaszolj, és akkor kapsz lesz (kapsz SÖR-t). Válaszborítékot meg nem küldtem, Jallomzól Na, most hogy a VB, így most akár már írhatls is. Ja és a kérdés: Hogyan lehet az EOB 1-ben CLERIC scrollokat megjeleníteni úgy, hogy az szerepeljen a memorizálható varázslatok spolké közzöl? A SCRIE SCROLL ugyannls csak a MAGE scrollokat 'veszi észre'.
Szóval válaszolj minél előbb, és 'Repül leled söröm — az aztán az öröm...'
Bye! I was Sir Beer again!
SÖRÖS ZOLTÁN, Sütyés
CoVboy: Kedves szépnévű barátom! Sörört mindent, különösen ha mag VB-t is küldél! Fel is használok:
eol

Sörös nem tudom
(Küldd a wad!)

CoVboy

Sörös tamarál maradvá: most néhány ígéreles kísérletel tanulmányozhat a l. Olvasó, amelyben a derék, nagyszerű levélíró bácsik megpróbálják vldém hangulatba hozni énszomorúságotam. (Nem tudom, hogy jól látszik-e a tényeg, a biztonság kedvéért igen egyedi vonalvezetéssel békéltetelilem.)



Pár dobos sörért én beteszek mindoni bárhova (már amennyiben az nekem nem jeleni anyagi veszteséget). Gondoltam, hogy ilyen kicsinyítésben nem fog látszani sommi belőle... Küldd a palrónokat,

#2:
Tiszteit CoVboy és munkatársall
Először is szerelnék a CoV magazinok színvonalához graulálalni. Véleményem szerint az összes (nem csak számítástechnikai) magazin közül a legjobb. Elkész-hoindm megindokolni az állításomat, de sajnmi értelme nincs, ugyanis aki egyetért velem, annak nem kell, aki pedig nem ért velem egyet, az nem is olvasni még egyet-ten CoV magazint sem. (Neeeeeem, lolytasd csak bárálom, nem zavar... — CoVboy)

Ezért inkább arra adnék magyarázatot, hogy mi vill rá arra, hogy Önöknek levelel írjak. egyrészt egy áll-merő véleményét szerettem volna adni, másrészt pedig lehetőséget szerezni nekem teremtetni a T. sláb lagjának néhány hier sörhöz való jutáshoz (már amennyiben kedvelik e nemes itál). Hogy miért sörl választottam? Egy-ídszi, mert mintha úgy vettem volna ki a magazinok olvasása közben, hogy Valaki vagy Valakik szorélik (Ugyan, ugyan... — CoVboy), valamint azért mert én is szeretem. Előtl talán egy kicsi érekesebb is lesz a dolog. Hogy milyen dolog? Hát a sörhöz való jutás dola. Ugyanis — sajnos — nagyon kevés dolog van ilyen és a sör bizony nem ezan kevés dolog közt talál-ozik. Pláne nem töleml á általam feiknláli sörnek is ára van. No nom pénzre gondolok, arra ott van a Kö-zért. Egy látlós kérdésre adott válaszért cserébe lehet hozzájutni a sörhöz. A kérdést fel is teszem (amit nem kell lúf kamolyan venni):

Mi az? Falon van, ketyog és vört köp

Ennek a benyolult leladnak a megoldására 1 kar-ton 330 ml-es Kaiser dobos sör ajánlók lól, akár írsz-loges, de megfelelő válasz esetén. Ugyanis ez a "trú-lás" kérdés a lolytással együtt 4 sorba liandó (párbe-szódos tornában). Amennyiben sikerül a teljes, +3 sor-nyf megoldásra rájónni, úgy még további extra sör (má-hány 0,5l-es doboz) elnyerése várható.

Es végeztél nagyon fontos (ezt a sörvők ügyis lud-ják): a jó sörnek van egy fontos tulajdonsága, mégpe-dig az, hogy lógy Tehát minél később érkezik a megfaj-lés, annál kevesebb marad az eredeti monhyiségből (a majdnem B-ler-ből), ugyanis ön személyesen vigyázok a tekinál díjja (kecskére káposztál). Levelet azzal zárom, hogy bizom benne, hogy má a játék kedvéért is kapok valamilyen válaszi. Tisztelettel: TÉREMI JÓZSEF, Budapest

U.I.: Sajnos nem ismerem a T. sláb életkorát (én 63-as vagyok), de fellennék még egy kérdést (ingyon, ha lehet): Tegezdhetünk?

CoVboy: Először az utolsó kérdésre válaszolok: magától (tőled) érletődik. Azt már az előbb is emlit-tettem, hogy lmadom a kvizjátékokat, különösen ha kar-ton sörre mennek, mert akkor aztán végképp nem bírok vesztetni, de a Gello is jelezte (a vállam töltöl mindig belebámul az írkámba), hogy ő is sze-retné megfelelni. Így tehát két helyes megfelelést kapsz:

Gello: Kakukk, élvágott lorokkal. (Mit kopog már korán reggel?)

En: Az a levélíró, aki sörí ígért, és — jelezve az lsteni nedű erős késésél — lenyomtam a lorkán egy vekkerórát, majd klakasztoztam a többi CoV-trólea mellé.

Ez — akárhogy is számolom — két helyes meg-tejtés, tehát eddig két karton sörrel jössz nekünk. (Mindkettő az enyém, mert a múltkor a Gello meglt-ta, amit nekem küldtek, és így jár a jogos fájdalom-dij vagy klazáradási pótlék, ha úgy jobban látszik.) Továbbibonus sörök járnak nekem, mert az én meg-

lejtésem négy aor leitt. Így tehát lgyekzezzon t. Levél-író, amennyiben nem óhajtl a CoV-tróleák sorába kerülni...

Ismeret(t)erjesztő rovat

A vonalkódokról...
A vonalkód mindennapi életünk egyik legáltalánosabb és ugyanakkor leginkább zavarba ejtő számítástechnikai eszköze. Megjelenik (...) mindenben, (...) minden olyan helyen, ahol (...) precíz leltárt kell nyilvántartani. Mégis a legtöbb embor számára érthetetlen hieroglifa!

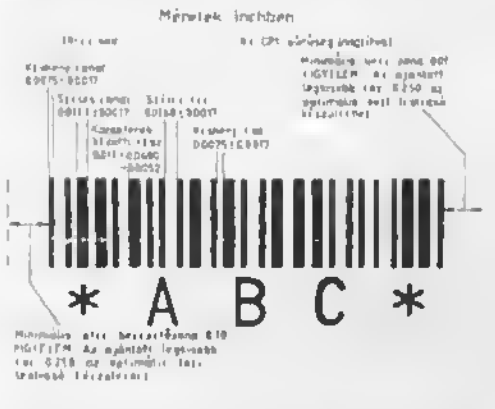
Eme szép lődezzel kezdem l rövid ismeretterjesztése-mel szándunk legesodálalóssabb dolgáitól. Ha bemész egy áruházba, akkor valószínűleg minden áru megla-lítható ez a bennivel össze nem tévesztendő 'zebia'. Gondolom nem sokan tudják, hogy mi jeleni a sok sáv, pedig igen egyszerű: az alá li) számokat.

A különböző vonalkódrendszerak általában csak a deklódlási módszereiben tértek el egymástól, lőnyegü-kel tekintve azonosak. A vonalkód pámuzaos vona-lakból, illetve hízagokból áll, amit egy optikai leolvasó képes érzékelni. A különböző adalokhoz különböző mintázniol (vékony és vastag vonalak, hízagok kombi-nációjál) rendelik hozzá. Az olvasó a mintát azami-lő-géphez továbbítja, ami azt deklódlja.

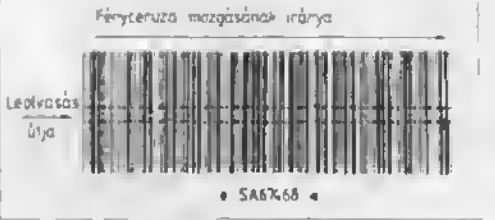
A vonalkódok kialakítására 50-téle eljárási ismeretes, de közülük négy terjedt el: Code 39, Universal Product Code (UPC), 2-5 Code, Codebar. A Code 39 rendszert az USA Homvédelmi Minisztériumában fejlesztették ki, és ezért (az USA) kormányzati és üzleti életében haszná-lják. Mivel katonai, ezért ez áll a legközelebb a szí-vevhöz (Plú! Miltarisia! Eljen a láv, a pisz, meg az ilyenek! Eljen a pacifizmus! Bár az alót fűg, hogy merre támadnánk... — CoVboy), tehát először ezzel loglalakozok bővebben. Az első ábrán egy Code 39 vonalkódot láthajlok (?).



Legnagyobb előnye az UPC kóddal szemben, hogy nem csak számokat, hanem betűket is jolozhat. A má-sodik ábrán a szabványos mértéki látlatok, lődla an-golszász mértékegységben megadva.



A narmadik ábrán még egy vonalkód, mely azt de-monstrálja, amikor nem közli leolvasóval, hanem lőny-ceruzával olvassuk le a vonalkódot. (Figyelem! Ez a lőny-ceruzra más, mint ami a monlorra való rajzhoz szokás használni!)



Es most jőllőn a legfontosabb, a negyedik ábra. Ezen látlátharó, hogy mi is jelenítenek a vonalak. Erre nem is azért van szükség, mert másköppen nem tuduk, mi jeleni — hiszen mindig (ahogy az 1. és 3. ábrán is látl-ható) ki van fízen a jelenlése — hanem akkor érdekes, amikor lőtrehozni szerelnék egyet. Úgy gondolom, hogy a táblázni külön magyarázatla nem szoril, mindenki egy kis logikával rájőhe, hogy mi mi jeleni

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

(3. rész)

Nagy hűlő mindenkinek, aki bitek és byte-ok böngezésével kívánja megmozgatni DOOM-tól kifutott egytekervényeit. Hogy ma miről lesz szó, az kiderül az alciemből. Kellemes böngészést mindenkinek, no akkor vágjunk bele!

TRUEcolor módok

Most e múltkor Hicolor módok elemzése után a TRUEcolor módokkal foglalkoznánk egy kicsit. Igaz ugyan, hogy főleg mozgalmes játékokban nem igazán használatos a lólrásához szükséges adatmennyiség miatt, de pl. egy kalandjáték képeit még a mai technika is elbírná Truecolor módban. Hogy miért nem használják ki? Talán azt hiszik, hogy nincs elég embernek Truecolor kártyája. Na mindegy, az alábbi ismertetéssel talán segítséget tudunk adni ehhez, hogy egyre több valószínű képeket felhasználó program készülőjön.

A dolog óriási előnye, hogy a kép minősége már meglehetősen megközelíti (sőt, egyes források szerint túl is szárnyalja) a szem által érzékelni képes színárnyalatokat, így rendkívül szép képeket építhetünk fel. A dologhoz hozzátartozik az is, hogy kisebb felbontásban (pl. 320x200) egyszerűen nem éri meg alkalmazni, hiszen már egy Hicolor színkészletet sem tudunk megjeleníteni, mert az a nagyobb színmélységben 65536 szín, míg a képernyőn csak 64000 pixel fér el. Egy nagyobb képen inkább van értelme kihasználni, viszont itt már időszerűen nagy a felhasznált lapok száma, valamint a kép byte-okban számított mérete.

Akkor valamit a formátumról is illene közölni: itt tehát 24 bites képekről van szó, ami több, mint 16 millió színt jelent. Könnyű kitalálni, hogy mindhárom színösszetevő 8 bitet kap a leírásra. Egy pixel tehát 3 byte-ot ír le. A Truecolor módokat sokkal előrelátóbban tervezték meg, mint a 256- és Hicolor módokat (itt csak a VESA módokra gondolok), mivel itt már az sem lehetséges, hogy a laphatár a sor közepére essen. De igen nagy szívatás lenne, ha pl. egy pixel vörös és zöld összetevője az egyik lapon lenne, a kék pedig már a következőn. Ezt úgy közzé kell tenni, hogy minden sor végére töltelékbyte-okat tettek, amik nem vesznek részt az adott sor leírásában. A 320x200-as módban minden sor végén 64 byte, a 640x480-asban pedig 128 byte "töltelék" található, így egy sor mérete 1024, ill. 2048 byte, ami osztója a 65536-nak. Azért, ne legyen teljes az öröm, kicsit megkavarták a dolgot a színösszetevők sorrendje körül.

Alapvetően kétféle mód létezik, de nem mi határozzuk meg, hogy melyiket használjuk, hanem a videokártyánk típusa. A "normális" az RGB, amikor a színösszetevők a red, green, blue sorrendben követik egymást, és van a BGR, amikor fordítva, tehát a blue van elől, és a red a harmadik.

A kettő közötti konverzió megoldható a következő két utasítással, feltételezve, hogy EAX-ban van az egész szín 00RRGGBB formában, tehát a legelső byte 00, a következő a vörös, stb. Vegyük észre, hogy ez pont a BGR formátum, hiszen a legelső byte, azaz a BB kerül legelőre egy STOSD után. Tehát az RR és a BB helyet cserélhet, azaz a konverzió oda-vissza működik. Sajnos, csak a 486-os procik ismerik az első utasítást, ami annyit tesz, hogy a paraméterként kapott 32-bites regiszter (vagy memóriatartalom) byte-jait, ha azok ABCD sorrendben voltak, DCBA-ra cseréli. Ez már majdnem jó, csak le kell tolni 8 bittel az egészet. Tehát:

```
BSWAP    EAX
SHR      EAX,8
```

A 386-osok kisegítésére meglítható egy BSWAP386 macro, amely a BSWAP-pal megegyező hatású. A bemenő adat szintén EAX, és az eredmény is itt jelenik meg:

```
MOV      BX,AX
SHR      EAX,16
XCHG     AL,AH
XCHG     BL,BH
SHL      EBX,16
OR       EAX,EBX
```

Ezt azonban illik optimalizálni a 3 byte/pixelre, tehát csak a vöröset és a kékot cseréljük ki, ami a következőképpen nézhet ki:

```
MOV      BL,AL
SHR      EAX,8
XCHG     BL,AH
SHL      EAX,8
OR       AL,BL
```

Ez így mind szép és jó, de nem ajánlatos használni, már csak a sebesség szempontjából is. Azt megtehetjük ugyan, hogy STOSD-vel nyomtatjuk ki az EAX értéket, és minden ilyen utasítás után egyet csökkentjük DI-t (EDI-t), hogy visszaálljon a 3 byte/pixelnek megfelelően. A BSWAP-os megoldás mellett ez nem olyan rossz, de mint említettem, csak a 486-ok számára. Akik a 386-ra is gondolnak, azok eleve így olvassák be a színösszetevőket:

```
LODSB
MOV      BL,AL
LODSW
```

Tehát BL-ben van a Red, AL-ben a Green, AH-ban a Blue. A Red-Green csere pofonegyszerű, csupán egy XCHG BL,AH-ból áll. A kiírás pedig:

```
MOV      ES:[EDI],BL
INC      EDI
STOSW
```

Illetve EDI helyett DI, ha real módban vagyunk. Mindenki döntse el, hogy melyiket használja, szerintem ez a gyorsabb, bár valószínű, hogy a 486-os BSWAP-os verzió még gyorsabb, de nincs órajeltáblázatom, így nem tudom pontosan.

Ja, talán meg kéne állapítani, hogy milyen tárolási formát is használ a saját kártyánk. Ismét a VESA móde info nevű rutin hívjuk segítségül, a Januári számban (tudjátok, ami Február 3-án jelent meg, hihh) már leírt módon kell meghívni. Az info bülter, amit kitélt, a Page Granularity-n és a kápfelbontáson kívül az alábbi dolgokat is tartalmazza: (lásd alább).

Valeml! gegyognak továbbá a 32 bites TRUEcolor módokról is, bár gyanítom, hogy ezt sem mi választjuk ki, hanem a kártyától függően adott, ill. nem használható. Előnye csak a 486-nál használható pixelklakásnál van, mivel nem kell a STOSD után DEC EDI-t is belenni. Az én TRIDENT kártyám pl. BGR leírást használ, temp byte nélkül (persze ez nem a sorvégi, 64, ill. 128 byte-os töltelék, hanem ún. "pixelközi töltelék" - igazán jó nevet találtam ki neki). Azt, hogy RGB, vagy BGR módú a kártyánk, azt pl. a vörös összetevő eltolásának megvizsgálásával dönthetjük el. Ha ez 0, akkor RGB, ha 16 (10h), akkor pedig BGR móddal van dolgunk. Másféle variációk elméletileg nem lehetségesek. Meg kell vizsgálni továbbá, hogy ki kell-e hagyni a pixelközi temp byte-ot minden pixelklakás után, amit egyszerűen egy INC EDI-vel lehetünk meg a 386-tal rutinnál, ill. a DEC EDI elhagyásával a 486-os módnál. Ajánlom az ellenőrzéseket a rutinunkba közvetlenül beleépíteni, és nem csak a saját kártyánál megállapított rutint meglíni, hogy lehetőleg minden VESA kompatibilis kártyán is működjön a dolog.

Gyorsabb lapozás

Talán sokak fantáziáját izgatja még mindig, hogy nem lehetne-e egy gyorsabb módszert alkalmazni a VESA lapok váltásánál. Hát persze, hogy lehet! Minden kártyán ki kell debugolni a megfelelő részt, és azt beilleszteni. Ez a módszer nem igazán követendő, mert az összes kártyához úgysem tudunk hozzájutni, és a programunk mérete is megnőne vele, feleslegesen. A VESAinfo (amit az AX=4F01h-val ES:DI-be kérünk) tartalmazza a lapozó rutin címét, amit meghívva közvetlenül arra a néhány utasításra ugrunk, ami a lapváltást végzi. Ez sajnos csak real módban használható, mindjárt lelrom a protected módban végzett turkálásaim eredményét. A meghívás csak úgy lenne elérhető, ha létrehozunk egy LDT deskriptort, beállítjuk a címét a megfelelő rutin címére, az előző jogokat pedig programkódra állítjuk (na ez utóbbi nem ment nekem). Ezek mind DPMI funkciókkal végezhetők. Talán sokak nem értik, hogy ez mi is itten, de nem is fontos, viszont kérem azt, aki járatosabb a DPMI funkciókban, és tudja a megoldást, az értesítsen! Köszil

Eltolás	Méret	Leírás
+1Fh	1 byte	vörös színösszetevő mérete, bitekben mérve, Hicolor módokban 5, TRUEcolornál 8
+20h	1 byte	vörös színösszetevő eltolása, bitekben. Hicolor: 0; TRUE: 0 - RGB, ill. 10h - BGR
+21h	1 byte	zöld színösszetevő mérete, bitekben Hicolor: 5 - 32768 szín, ill. 6 - 65536 szín; TRUE: 8
+22h	1 byte	zöld színösszetevő eltolása, bitekben. Hicolor: 5, TRUE: 8
+23h	1 byte	kék színösszetevő mérete, bitekben. Hicolor: 5, TRUE: 8
+24h	1 byte	kék színösszetevő eltolása, bitekben. Hicolor: 10 - 32768 szín, ill. 11 - 65536 szín; TRUE: 10h - RGB, ill. 0 - BGR
+25h	1 byte	temp mező mérete, bitekben. A 32 bites TRUEcolor módoknál használatos (???), ilyenkor általában 8 az értéke, ha a mód 24 bites, akkor 0
+26h	1 byte	temp mező eltolása, bitekben. Ha van, (ld. előbbi elem), akkor 24 az értéke, azaz a 4. byte helyét foglalja. Ha ez bekapcsolható lenne, akkor mindig meg lehetne spórolni a STOSD utáni DEC EDI-t.

GOV 54/28

A múltkorai számunk beharangoztuk, hogy esetleg folytatódik a hangkártyacsata, mivel egy pcit megváltoztak az erőviszonyok mára ezen a téren (ls). Mielőtt azonban a legyverkezést elkezdennénk, nézzük meg, hogy kik is harcolnak egymással. Az 94/12-es CoV-ban már volt szó az SB AWE32-ről, most a Turtle Beach új kártyáit mutatjuk be.

A GUS megjelenése alapvető változást hozott a PC-n zenélőknek; lehetővé vált, hogy saját sample-ikat használják, úgy, hogy eme művelet szinte semmiféle vegyen el a processzortól. A PC-szene muzakman-jai előbb a GUS mod-players előnyeit használták ki, de sokan megláták a nagyobb lehetőségeit a MIDI-ben is.

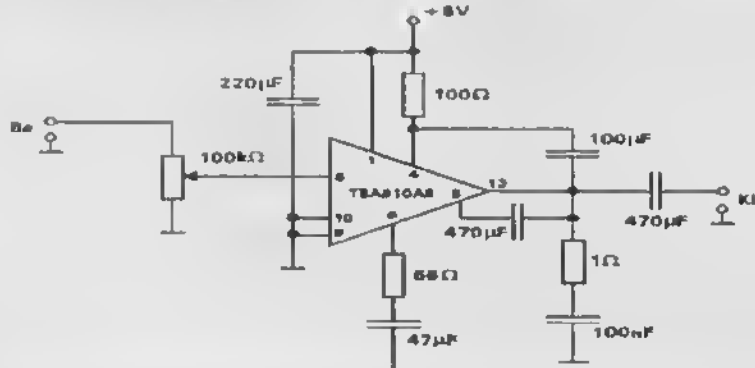
A PC piac legjobbnak kiáltott kártyája, a Turtle Beach MultiSound így alulmaradt; hiába volt meg a kitűnő hangminőség, a 4 megás EMU Proteus hangszinkészlet, mindez mit sem ért, ha nem lehetett a hangszínekben változtatni. Vajlik be őszintén, a modok gyenge hangminőségük ellenére is kedveltebbek, mint a midi nóták, ahol a kártya saját, gyári hangszínei szólnak. A zenészek körében ugyanis alapörvény, hogy gyári hangszínekkel senki sem dolgozik. Az egyéniséget nem csak a stílus, hanem a hangszerelés is hordozza.

Egy hangkártya tehát RAM nélkül, saját hangszínek nélkül szinte használhatatlan, amennyiben zenét akarunk csinálni. A Turtle Beach ezen probléma megoldására hozta ki első menetben a Maui, Tahiti, Rio, és Monterey kártyákat.

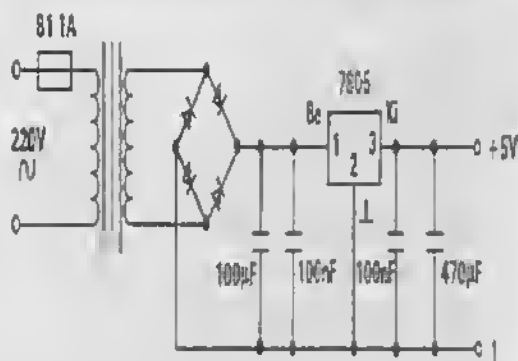
A Maui hangkártya

Kezdjük talán a Maui-val. A kártya csak szintetizátorkártya, ami annyit tesz, hogy kilele van csak lyuk rajta, befelé nincs; azaz digitálni nem tudunk, csak lejátszani, mint pl. a Roland kártyákon (kivéve a RAP-10-et, de arról majd legközelebb). A 16 bites General MIDI hangszinkészlet 2 Mega tömörített ROM-ban található, emellett alapkiépítésben 256k RAM áll rendelkezésünkre saját hangszerekre. Ez nem túl sok, viszont van a panelen még két SIMM bank, az ebből helyezett 9 bites modulokkal 8 és 1/4 megáig bővíthetjük a memóriát. A két bank egymástól független, így a 256k, 1M, 4M modulek bármilyen kombinációjával feltölthető, és az egyik bank akár üresen is hagyható, így nem kell egyből két egyformát venni a nagyobb kapacitású SIMM-ekből bővítéskor, elkerülve a mély zsebbe nyúlás esetét.

Az előbb emlegettem valami erősítőt. Erre azt mondták hogy 5 W-os, bár én nem hiszem. Az IC-t illik hűteni. Ennél a kapcsolásnál, és az IC-s CoVox-nál mai nem olyan lényeges az alkatrészek pontossága, de pl. 390 ohm-os ellenállás helyett azért 5 kilómat ne! Ennek az erősítőnek a meghajtására elég ugyanaz a tápegység ami a CoVox-ot hajtja meg. Ennek az anyagköltsége néhány száz forint. Összesen kb. 2000 pénzből jön ki. Erre a CoVox feliskolli: "Úi isten! Az 40 sdi!!!". De gondold bele, hogy a 40 sdi eltarthat jó esetben 5 napig, míg a CoVox egy kcsit tovább. Nos az erősítő kapcsolási rajza:



Ennek az erősítőnek a NYÁK-ja megint egy kicsit bonyolultabb, úgyhogy a mamát hagyj ki-ebből is. Már csak egy rajzzal tartozom. Na melyik ez? Hát természetesen a tápegység. Ez nagyon egyszerű, egy feszítő IC, néhány kondi, egy egyenirányító híd, és egy trató. A trató lehet egy csengőtrató, vgy amit kiserelsz a teni HiFi cuccból. Az egyenirányító híd utáni kondenzátor minél nagyobb értékű, annál kisebb brumm lesz a hangban. A rajz lementéim szerint még eltér ebbe a kis kiegészítésbe, ha minden igaz a következő hasámban fogja a t. Olvasó vigyázz szeme megtalálni!



Mint már említettem, sem én, sem a szerkesztőség nem vállal felelősséget az áramkörtök szakszerűen használatából eredő károkért. Nekem ez működik. El lehet jönni, meg lehet nézni! Ha tudnátok, hogy hol lakom, meg meg is tehetnétek. Ha valami nagyon fontos kérdés merül fel benned, ezen a telefonszámon begatál(hat)sz! (96)-211-681. Este 10, és délelőtti 10 között ne hívjál, mert akkor alszom, és abból világágás lesz ha telebíesztesz.

Csibra Gergő

A Maul fő erőssége tehát a modulációs sokfé-
 leségében rejlik, melyekkel bonyolult, akusztikus
 hangzásokkal lehet egy egyszerű mintából is ki-
 csalni. Egész komplex modulációs mátrixot ala-
 kíthatunk ki a fenti lehetőségek kihasználásával;
 pl. az LFO1 frekvenciáját moduláljuk az LFO2 je-
 lével, és az így kapott jelet csatoljuk vissza az
 LFO2 amplitúdójára, az LFO2 FM-jét kössük a
 véletlenszámgenerátorra, az LFO1 AM-jét az
 egyik burkológörbére, majd végül az LFO2 jele-
 vel magának a hangszínnak az amplitúdóját mo-
 duláljuk, hogy meglegyen a hab a tortán. Bonyo-
 lult, igaz? Hallgasd meg az eredményt, és elcsó-
 dálkozol; ráadásul ez még csak egy viszonylag
 egyszerűbb kapcsolás volt...

Egyszerre 128 hangszerünk lehet, azaz egy
 instrument banknyi Info-1 tudunk használni. Egy
 hangszer, vagy program maximum 4 hangszí-
 nből állhat össze, amikhez a fenti leírt patch-ekből
 válogathatunk. Az így kapott ún. 4 layer-es pre-
 gramban minden hangszínn hangereje, és panorá-
 mája külön szabályozható. Lehetőség van arra,
 hogy a hangmagasság, vagy a leütési erősség
 szerint más hangszíneket használjunk (key/
 velocity split). Ilyenkor pl. erősebb leütésre más
 zongoramintát használhatunk, mint egy gyen-
 gebbre. Egy hangszín esetében azonban vagy a
 hangmagasság, vagy az erősség alapján oszti-
 hatjuk ketté a programot.

A hangmagasság szerinti szétválasztás másik,
 hatékonyabb módja a multisample-k használata.
 Itt akár minden egyes billentyűre definiálhatjuk,
 hogy milyen hangszín tartozik hozzá (mint általá-
 ban a dobkészleteknél szokott lenni). Egy
 multisample a 4 layernek csak egy helyét foglalja
 el, így ezt még tovább is oszthatjuk a program-
 ban, pl. leütési erősség szerint.

Végül a legfontosabb adatok: az ICS chip 33
 MHz-es órajellel él, 16 oszcillátor használatukor
 (16-odfokú polifóniánál) 66.15 kHz, 24 hangig 44.1
 kHz, és 32 hangnál 33.075 kHz a lejátszási frek-
 vencia. A 66.15 kHz először talán meglepő, ritkán
 találkozunk ilyen mintavételi frekv. mintákkal,
 de ez nem is azok miatt van. Egy 44.1 kHz-es sample
 hangját például az alaphangtól két októvval ma-
 gasabban leütve 88.2 kHz-vel kellene lejátszani;
 ha csak 44.1 kHz-vel pereg ez oszcillátorunk,
 akkor a megoldás egyedül az, hogy minden má-
 sodik mintát kihagyunk. Ha viszont 66.15 kHz-cel
 tudunk lejátszani, akkor csak minden harmadikat.
 Másik példa: a 33.075 kHz-es lejátszási frekvencián
 a 44.1 kHz-es sample hangját leütve még minden mintát lejátszunk,
 nem hagyunk ki semmit. Mindennek áldásos ha-
 tása van a hangminőségre.

A kártya csomagjában viszonylag kevés soft-
 ware van, a Turtle Beach Wave-hoz hasonló Wave
 SE (Sample Editor) Windows alá, amiből hiányoz-
 nak a Wave effektek, de ki van egészítve hang-
 minta szerkesztő funkciókkal; a loop pontok be-
 állítására nagyon jól lehet használni. Patch szer-
 kesztő nem jár a Maul-hoz, viszont a TB elkészít-
 tette a WavePatch noví editort, mely azt hiszem
 freeware, és kérésre minden TB dealer tudja mel-
 lékelni. Azt kell mondanom, hogy a WavePatch -
 bár vannak hiányosságai - a legjobb patch szer-
 kesztő, még a magasabb kategóriájú hangkártyák
 software-eit is figyelembe véve. A fent felsorolt
 funkciók mindegyike kényelmesen, és gyorsan
 állítható, nem úgy, mint az AWE32 Vienna utility-
 jában, ahol néhány paraméter megfelelő beállítá-
 sához bizony még kell küzdeni. Bár azt sem sza-
 bad elhallgatnom, hogy a Gravishez is készült
 mostanság egy hasonló keliberű patch editor,
 amely képes betölteni a hiányt ilyen téren. A neve
 GuStAv, shareware, és ráadásul nagyszerű ma-
 gyar kóderek készítették.

A Maul hátrányaként hozható fel, hogy 32 hang-
 nál már kicsit tompán szól, nem annyira élesek a
 magasai, illetve viszonylag gyenge a kimeneti jel-

szintje (ami egyébként nem aróstitett kimonó,
 ugyanis a Turtle Beach alapfilozófiája szerinti "a
 legelőször hely, ahova épessz ember erőltött ten-
 ne, az egy számítógép belseje" - ezzel jómagam
 is messzemenőig egyetértek). Az AWE32-vel
 szemben kellőmellen, hogy nincs programozha-
 tó alul-, és felüláteresztő szűrőnk, bár a Manual
 (FM-) a patchek felépítésének leírásakor azen
 lilterekre vonatkozó linkeket is említi, de a TB
 Systems tudakozódásomra megnyugtatólt, hogy
 ezek csak az esetleges későbbi fejlesztések mi-
 att vannak implementálva. (Mellesleg azt is mon-
 ták, hogy a közeljövőben nem várható ilyen fej-
 lesztés, ugyanis el vannak foglalva az új kártyá-
 ikkal, a Monte Carloval és a Tropez-zal).

Zenélni mindenképp ajánlom a Maul-t, 20.000
 Ft körüli ára nem sok mindazért, amit nyújt. Igaz,
 digizni nem tudunk vele, de menüpasság úgyis a
 CD lemezek lennének a fő hangforrásaink, amikről
 ügyes utlokkal (CDGRAB, CDINFO, stb.) már
 dirolt leszedhetjük a zónét, digizés nélkül. Más-
 részt az InterNet tele van hangmintákkal, ez is jó
 beszerzési forrás lehet (címek a cikk végén).
 Ennyit a Maul-ról.

A Tahiti hangkártya

A következő piacra dobott kártya, a Tahiti végül
 is nem szlntkártya, és nem is új. Tulajdonképpen
 maga a régi MultiSound, de az EMU Proteus szin-
 tetizátor nélkül. MIDI port azért még van rajta,
 de csak digizni, és digil lejátszani tudunk, más hang-
 keltési eszközünk nincs. Viszont mindazt, amit
 nyújt a kártya, azt kitűnő minőségben teszi; érde-
 mes megnézni hogyan, ahhoz hogy tudjuk mi a
 különbség 16 bites és 18 bites kártyák hangja közt.

Az A/D átalakító 16 bites, 64-szeres
 túlmintavételező delta-sigma modulátoros. Utóbbi
 kapcsolás DAT magnókban használatos, és jóval
 pontosabb konvertálást tesz lehetővé. A kap-
 csolási rajztól, és a rendszeregyenletektől talán
 most otkekintenek. (A túlmintavételezés röviden
 annyit tesz, hogy minden minta közt még 64 újabb
 mintát határoznak meg, valamilyen interpoláló
 görbét illesztve a meglévő mintákra). A D/A olda-
 lon a dolog még érdekesebb, bár itt csak 8-szo-
 ros a túlmintavételezés (sok magyar forgalmazó
 lévesen a D/A részt is 64-szeres túlmintavétele-
 zésűnek tünteti fel, ugye GG?), de a DAC 18 azaz
 tizennyolc bites, amit néhány középkategóriás CD
 játszóban is viszonlíthatunk. A írűkk úgy írté-
 nik, hogy a belső jelfeldolgozás 28 bites, így a
 túlmintavételezés után 10 bitet levágva kapunk 18
 bites jelet. A maradék 10 bitet (ez tulajdonképe a
 kvantálási zajjel) a következő 28 bites mintából
 kivonva zajcsökkentést érünk el (minderről bő-
 vebb info a RunTime diskmag #3-as számában).

Emellett a kártya még egy DSP-t is tartalmaz,
 nem is ekármilyet, hanem egy 20 Mips-es
 Motorola 56001-est. Ráadásul ez még programoz-
 ható is, 32k orolójel, ami valósidejű jelfeldolgozá-
 sokkor bőven elég is. Sajnos nincs software, ami
 ezt a DSP-t rendszeren kihasználná, a szokásos
 tömörítéssel kivül. 20 Mips-es DSP 100-200 ezer
 forintos effektprocesszorokban szokott lenni, a
 Tahiti is meg lehetne váltósítani rengeteg valós-
 idejű effektel így. A fejlesztés azonban az SDK
 80-100 ezer Ft körüli ára miatt kicsit nehézkes; a
 TB nem igazán szorult az alulról jövő kezdemé-
 nyezéseket. (Ez lenne a második alapfilozófiájuk?)

A kártya csak protitknak ajánlott, célorientált al-
 kalmazásra e kitűnő hangminőség igényével.
 Használata leginkább harddisk recordorként céli-
 szerű, számos software támogat ugyanis már
 többsávos realtime lejátszást IDE winchesiereken
 is. Egyikük a Turtle Beach Quad-ja, amely 4 sé-
 vos (vagy 2 sztereo), és MIDI szekvenszerrel
 szoltveresen szinkronizálható, non-destructív

szekvenszerrel. Egy dragábba megoldás a SAW
 (Software Audio WorkShop), ami 4 sztereo sávot
 játszik (és monóban is négyet, nem lehet nyolc
 csatormát üzemmódot állítani), de hardware-esen
 szinkronizál MIDI-vel, kell egy kis kűtű hozzá.
 Ezek a programok nem igazán ismertek, a követ-
 kező számok valamelyikében esetleg sor kerítünk
 a bemutatásukra, ha van igény rá.

A Rio hangkártya

A Rio a következő wavetable kártyánk. Ő egy
 daughterboard, WaveBlaster kompatibilis digi-kár-
 tyák kiegészítéseként használható. Felépítése a
 Maul-vel egyezik meg, azzal a különbséggel, hogy
 4 mega ROM hangszeret tartalmaz, viszont csak
 4 megáig bővíthető a RAM-ja, SIPP RAM-akkal
 (nem SIMM!). Emellett még egy programozható
 Reverb (zengető) effekt is látható rajta. A leg-
 nagyobb hátránya, hogy daughterboard letére az
 anyakártya a MIDI vonalon küldi át a RAM-ba a
 feltöltendő saját mintákat; Rio-használók pontos
 mérésel alapján így a 4 mega RAM feltöltése 45
 percet (!) vesz igénybe. Bővebbet sajnos nem tu-
 dok mondani a kártyáról, ugyanis nem kaptuk meg
 tesztelésre.

A Tahiti is ki van bővíve WaveBlaster csatlako-
 zóval, így ő is használható a Rio-val; ezt a páro-
 slást forgalmazzák Monterey néven, persze ala-
 csonyabb áron, mint a két kártya külön-külön.

Egyéb Információk

Aki bővebben érdekelnek a TB-kártyák, annak
 tudom ajánlani az InterNeten a multisound leve-
 llezési listát, mely neve ellenére ma már mindegyik
 kártya felhasználói tömörít. Beiratkozás:

listproc@lists.coloredo.edu címre levél, tartal-
 ma: SUBSCRIBE multisound
 név

A Maul tulajdonosok számára linom dolgok van-
 nak az ltp.hawaii.edu outgoing/Maul könyvtárá-
 ban. Brandon S. Higa itt egy Maul újságot is fut-
 tat, feliratkozási lőle lehet kérni (bhiga@
 uuhunix.uhcc.hawaii.edu). A Turtle Beach Systems
 címe: stacey@tbeach.com vagy guyp@
 tbeach.com (utóbbi hardware ügyekben).

A Software Audio WorkShop demója megtalál-
 ható az ltp.vortex.com-on: /audio/saw/
 saw3demo.exe. A GuStAv patch editor GUS-hoz
 megrendelhető a stinyo@sch.bme.hu, vagy a
 Budapest 1243 PF. 709 címen. Hasznos utlokk
 vannak az ltp.luth.se-n, a /pub/msdos/demos/
 music/programs könyvtárban.

Néhány igazi klncsesbánya, ahol jó minőségű
 hangmintákat találunk:

wuarchive.wustl.edu, /systems/lbmpc/
 ultrasound/sound/patches/files
 lotus.uwaterloo.ca, /pub/sgroup/Roland/
 samples
 ltp-ls7.informalix.uni-dortmund.de, /pub/lx16w/
 samples www.mfi.com,
 pub/keyboard/patches bach.nevada.edu, /pub/
 k2000 oak.oakland.edu,
 /pub/eps/samples

Végül podíg a legfontosabb cím:
 hotta@sch.bme.hu. Ha óhaj, sóhaj, stb. van, ak-
 kor e-mail lde, vagy írj a CoV címére
 ComWareKit@Budapest.pf.363. Találkozunk
 legközelebb. Addig is: zenéljolek bőszen!

Hotta

PC USER AREA

A modemcikkek még ezen része is inkább elméleti tudnivalókat tartalmaz, mivel a jobb modemszoftverek (terminálműlátorok) amúgy is menüvezéreltek, így a használatukra is lehet könnyen jönni. Persze lesz leírás is nekik, például a makrógyártás/használat nem a legegyszerűbb... (Az összes szöveggyűjtemény a CoV 52-ben van.) E részben a BBS-ekről hirtelen még pár szót, aztán sort kerítünk az e-meilekre, és a FIDOnet-re, majd az Internetre is kitérünk.

A BBS-ekről nehéz egységesen írni, mivel ahány ház, annyi szokás. Általában egy BBS azonosító kell a használatukhoz, amihez úgy juthatunk, hogy felhívjuk a BBS-t és valamilyen "New user" menüpontot választunk. Menüpont - a legtöbb BBS menüs rendszerrel kényeztet minket, ami egyáltalán nem baj. A legtöbb helyen egy gombos parancsok vannak, ami igen jótékony hatással lehet a telefonszámlánkra. Képzeliük el, ha bonyolult szöveges rendelekező parancsokkal kellene kommunikálni. Sőt, a legtöbb helyen még "expert" vagy hasonló üzemmódba is lehet jutni, ami eltünteti a menüt, de a parancsok tovább élnek. Ez jó, mert a menüképek is idő amíg átér. Az account kérdésnél tartottam, itt általában kéme egy csomó információ a hívóról. Nem érdemes csinálni, mert elég könnyen előfordulhat, hogy megpróbálnak leellenőrizni, s semmi előnyünk nem származik belőle. Mit találhatunk egy BBS-en? Előszörban - nevéből is következően - üzenetváltási lehetőségeket. Léteznek privát levelek és nyilvánosok is. Ezen kívül általában file-okat is találhatunk. A legtöbb magyar BBS-n nem igazán tisztelik a (C)-t, így aztán igen gyakran találhatunk néhány kereskedelmi programot is. Nyugaton is, itthon is léteznek olyan, illegális BBS-ek amelyek ezekre vannak specializálódva. A tipikus az, hogy egy program letöltésért cserébe valamit másit is tel kell letölteni, lehetőleg minél trisebbet. Általában az ilyen BBS-ekkel nem találkozik a mezei user, mert képtelen bejutni, s nem is nagyon szerez tudomást róluk. A mezei BBS-ek - mint említettem - legfontosabb szolgáltatása a levelezés. Erről sajnos nem tudok mit írni, mert szinte minden egyes BBS-n más a levelezőszólv. Azonban általában menüvezérelt az egész, így nem lesz sok gondunk. Egy dologban általában megegyeznek: A levelezésünket nem muszáj onlineinténni, mert az igen drága. Általában OWK állítna readerok használhatóak. A OWK olvasó olyan szólv, ami elismeri és használja a tudja a OWK formátumú csomagokat. Ez teszi lehetővé, hogy a BBS-ről letöltött csomagot elolvassuk, válaszoljunk rá, majd a kommunikációs programunkkal visszatöltsük azt. Ezek közül logikabó az Offline X-press (OLX) programot ajánlhatjuk. (S majd leírást is írunk róla)

Mit is jó az elektronikus levél (különösen annak Internál verzióját)? Először is, ugyanannyiba kerül a szomszédhoz elküldeni egy levelet, mint a világ túlsó felére. Igen gyakran még egy távolsági telefonhívásnál is olcsóbb lehet, mivel az Internet szolgáltatóval gyakran helyi hívást kell csak lebonyolítani. Ez hosszabb távon vagy nagyobb forgalom esetén komoly megtakarítást eredményezhet. Általában az Internet szolgáltató igen moderált összegeket kér a saját gépe használatáért és az általunk generált hálózati forgalomért. Maguk a hálózati szolgáltatások INGYEN vannak. Ez a nagy különbség a nagy hozsannával hirdett Compuserve-höz képest: ott magukért a szolgáltatásokért fizetünk, s így igen könnyen brrzasztó nagy számlánk keletkezhet.

Mára két komoly ingyenes nemzetközi levelezőrendszer van, az Internet és a FIDOnet. A FIDO általában önkéntes emberek gépeiből áll, amiket a telefonhálózat (nem) köt össze. A levélforgalom úgy zajlik hogy az egyik gép megadott időben felhívja a másikat, s ha van levél akkor átadják egymásnak - a hívott fél költségén. Így amíg egy levél a világ egyik feléből a másikba átjut nem feltétlenül a leggyorsabb. Áldadásul a nagyobb leveleket igen rossz néven veszik, mert a mi leveleinkért más fog fizetni. Ez nem szép dolog! Viszont a FIDO hozzáférése ingyenes - felhívunk egy BBS-t, ami be van kötve a Fido-ra s kész is. Ez ellentétben az Internet-on a gépek állandóan össze vannak kötve. Az, hogy mivel, gyakorlati-

lag mindegy. Szó szerinti: az Internet kifejezetten olyan hogy mindenféle közvetítőközegen tud adatot forgalmazni. (A nyílt ruhaszártó kötélen nem. Az nem vezet. Törzsi dobokra se láttam még TCP/IP implementációt, vélhetően nem lenne túl gyors - de elméletileg az se lehetetlen.) Itt az elektronikus levél elküldése sokkal érdekesebb, s bonyolultabb. Az Internet csomagkapcsolt, ami azt jelenti, hogy minden adatot a küldőállomás darabokra szed, és mintegy bonitékba teszi, amire ráírja, hogy mi a csomag célja. A fogadóállomás meg ezekből a kontettikből aztán újra összerakja a levelet. Ha valaki ki tudja próbálni, nézze meg, ha egyik gépről átküld egy másik gépre néhány, sor-számozott levelet, akkor milyen sorrendben érkeznek meg - véletlenszámgenerátorok se rossz... Tehát a levelek - kis részletekben - egyik gépről a másikig utaznak, s mindegyik gép nagyjából tudja merre kell továbbítani az adatot. Az érdekes az, hogy két darab nem feltétlenül azonos úton jut el a címzethez. De végül, igen rövid idő alatt elérke a címzethez: 1-2 perc általában egy világ körüli (t) út. Sajnos az Internet-en eléggé nehezen lehet valakit megtalálni, ennek megkönnyítésére ma néhány módszer: - telnet Internet.net, net ltt a wheis valaki parancsokkal korcsoltunk valakira. - telnet info.cnrl.reston.va.us 185 vagy netaddress@info.cnrl.reston.va.us email címre küldött e-mail-lel érhetünk célra. Az előbbinél a parancs a query valaki, az utóbbinál a levélírórs. (A Subject üres). - És az egyik legjobb: Az MIT-n üzemeltetnek egy szolgáltatást ami megjegyzi MINDEN embernek a nevét és email címét (ha az szerepelt a leírórsban) aki VALAHA is írt olyan Usenet cikket, amit az MIT rendszere szolgált. mail-server@rtlm.mit.edu címre egy gyors levél, a subject üresen hagyásával. send usenet-addresses/név a levélírórs. A név a keresett személy vezetéknéve.

Az Internet több szolgáltatásai még az ftp, a telnet, és a WWW. Ezek részletes ismertetése nemhogy a cikkben, de az újságba se férne el. A WWW-ról pár szó: biztos mindenki látott már valamilyen hypertext rendszert, ahol a szövegből "link"-ek ágaznak ki kapcsolódó szövegekhez, képekhez, stb. A legtöbb help rendszer ma ilyen módon működik. A WWW is egy ilyen hypertext, csak picit nagy: az Internet különböző gépeire szét vannak szórva az adatok, és a hypertext linkek bárholva mutathatnak a világon. Ez a hypertext rendszer, mint maga az Internet, kicsit végtelennek tűnik: lassan egy emberélet sem elég a feltérképezéshez. A legelterjedtebb WWW olvasók, zsaargonban "browser"-ek hangot és mozgóképet még nem támogatnak. A szöveges browser-ek közül leginkább a lynx ajánlható, a grafikusokból a Netscape esetleg a Mosaic.

EIDE - LBA - ATA/2 - ATAPI - Mode 3

A lenti fogalmak körül olyan borzalmas a zűrzavar, úgyhogy megkísérlek egy kis rendet venni. Kezdjük jól az elején, a MB kifejezés magyarázataival:

Az MB eredetileg megabyte lenne, azaz 2²⁰=1048576 byte. Sajnos sokan (különösen a vinyógyártók) ehelyett 1000000 byte-t mondanak (MillióByte). Így pl. egy 528MB-s vinyó az általában 528 000 000 byte, és pl. az FDISK (az eredeti definíció szerint) elnevezni 504MB-snak;

504*1048576=528482304. Amikor az emberke meg panaszkodik, hogy átvették, mert kisebb a vinyója, mint amiért fizetett, ekkor jön a mellédumálás, hogy a rendszerleírások is foglalnak helyet, meg ilyenek. Igen ám, de EZ a probléma még a formattálás ELŐTT keletkezik. Szóval számítsunk rá, hogy némileg kevesebb kapacitást kapunk, mint amit hirdettek... (Úgy 5%-kal kevesebbet.)

Az egész MB körüli zavart növelik a floppyk. Egy normál, 5"-s floppyknak van 80 sávja, 2 oldala, és sávonként 15 szektor. Ez 2400 szektor, 1200 Kbyte tárolókapacitás. Azzal, hogy elnevezték 1.2MB-osnak bovoztak sikerrel egy harmadik MB-t: 1000 Kbyte, 1024000 byte. Ez szerencsére csak a floppyknál szokott lenni.

Ezek után, kislexikonszerűen felsorolom a szükséges fogalmak egy kis részét, majd felváltom a süket dumát először a tárolókapacitással, majd a sebességgel:

EIDE: Az Enhanced IDE az Western Digital háziszabványja. Ez az ATA-2 és az ATA-PI. szabványokból (pontosabban azok tervezetéből készült).

Fast-ATA: Ez meg a Seagate (meg a Quantum) ökörsége. Ebbe az ATA-PI szabványból nem került semmi, csak az ATA-2-ből.

Mollesleg ez a jelenség nem ismeretlen: Egy komolyabb szabvány kidolgozása hosszú évekbe telik, s amíg az elkészül, addig mindentől gyártó az előző szabványból, meg a következő tervezetéből összkotyvaszt ezt-azt és mindenkit megkavar... (Ld. még MPEG, VFC)

ATA: AT Attachment. Ez egy mágneslemez meghajtó szabvány, ami szerint a vezérlőelektronika nagyobb része rákerül magára a meghajtóra. Így a vezérlőket így gyártása sokkal olcsóbb lesz. A '80-s évek végétől a legelterjedtebb vinyószabvány a PC-s világban.

IDE, AT-BUS: Ld. az előző pontot. (IDE: Integrated Drive Electronics)

ATA-2: Ez az ATA parancskészlet kiterjesztett változata. Fontos újdonság a gyoi PIO és DMA módok, és egy rendesen megcsinált Identity Drive (drive azonosítás) parancs. Ez utóbbit használható a sokat emlegetett Plug'n'Play-re, a szabvány későbbi változataival való kompatibilitásra, no meg a felhasználó életének könnyítésére. A szektorok címzésére bevezetett egy új mértékegység (LBA), de ez csak egy egyszerűsítés és SEMMI KÖZE az 528MB-s korlát ledöntéséhez.

ATA-PI: ATA Packet Interface. Ez olyan szabvány (lesz) ami meghatározza, hogy hogyan lehet CD és szalagos meghajtókat egy normál ATA (IDE) portra csatlakoztatni. Ilyenkor már mo is léteznek, elősorban CD meghajtók. Mindazonáltal ezek egy szólv számára nem úgy látszanak, mint egy normál vinyó. Jelenleg még egy ATAPI CD meghajtása ugyanúgy lőrténik, mintha az egy hangkártyára/SCSI buszra kötött CD lenne: kell egy külön eszközmeghajtó a DOS/Windows alatt használatához. Az újabb operációs rendszerek támogatni fogják az ATAPI-t, így az eszközmeghajtó feleslegessé válik. Sőt, nemrégiben olyan BIOS-t is bemutatnak ami már bootolni (l) is tud egy ATAPI CD-ről...

Mi is ez a bíld 528MB-s határ? (Valójában 504...) Ehhez tudni kell, hogy hogyan zajlik le pl. egy fájl beolvasása (DOS alatt). A DOS klad egy olvasási parancsot a BIOS-nak, ami ezt a kérést továbbítja az eszközevezérlőnek, ami ezt továbbítja a drive-nak.

Íme a normál folyamat (translation):

DRIVE	BIOS	OS
fizikai geometria, csak a drive-on belül	T1 logikai geometria -> (CHS)	logikai Programok geometria (CHS)
használatos		

(CHS: Cylinder, Head, Sector) Egyetlen fordítási lépés van itt, a T1, amikor a fizikai (esetleg állami nem látható geometriát) átfordítja a drive egy logikára.

Ez a halál két szoracsenlő dolog összedása. Az eredeti ATA szabvány csak 16 fejet ismert el egy vinyónak, és a normál BIOS hívások meg csak 1024 sávot tudnak kezelni. Abban egység volt, hogy 63 szektor elegendő sávonként (cylinderekenként). Külön-külön meglehetősen nagydarab vinyókat tudnak kezelni, de együtt sajnos nem. A BIOS általában 255 lej, 1024 cylindert, 63 szektor (8GB). Az ATA-n pedig: 16 lej, 65535 cylinder, 63 szektor (136GB). Így az eredeti ATA egy normál BIOS-szal 16*63*1024 szektorral tudott kezelni, ez éppen 504 megabyte, 528 millió byte (528482304). Ki kellett valamit találni, ez az ún. Enhanced BIOS. E körül is nagy a kavár: Az Enhanced BIOS is szabványos, ez a Phoenix Enhanced BIOS. A Western Digital III is bekavart rendszer, mert neki is van egy EBIOS-a, de ez gyakorlatilag semmi sem. Egy Enhanced BIOS legfontosabb tulajdonsága, az hogy EDPT-t tud kiegészíteni és kezelni (Enhanced Disk Parameter Table). A standard BIOS-ban csak a FDPT (Fixed DPT) van, ami többé-kevésbé az az információkat tartalmazza, amit a CMOS-sal együtt látnak. Az EDPT az FDPT nem dokumentált, eredetileg üres mezőit használja arra, hogy az az előbb említett translation módoktól (előző volt egy, még lesz kettő) információkat szolgáltatson. Ez többé-kevésbé (szerecsenre) egységes a különféle EBIOS-okban. Ezen túl, a Phoenix Enhanced BIOS definiál néhány új INT 13h hívást, és egy 16 byte-s FDPT kiegészítést. Ez utóbbit tartalmazza a használt PIO, DMA módok, a használt blokk módok, és néhány egyéb információ mellett a vezérlő port címét, és IRQ-ját. Ezzel egyrészt lehetővé válik négyrészt is több ATA egység csatlakoztatása, és a Plug'n'Play ATA eszközökkel. Mindemelket a WB EIDE BIOS nem tartalmazza.

Említettem még két translation (fordítás) üzemmódot:

DRIVE	BIOS	OS és
fizikai geometria, csak a drive-on belül	T1 logikai geometria -> (CHS)	T2 "átfordított" geometria (CHS)
használatos		

Ezt leginkább extended CHS üzemmódnak hívják. Ez a megoldás mögött az 528MB-s határ, azzal hogy nem egyszerre lép fel az IDE 16 lejes és a BIOS 1024 bytes korlátja.

Íme a harmadik, az LBA-nak nevezett mód. Itt a logikai geometriát végleg el is felejtethetjük:

DRIVE	BIOS
fizikai geometria, csak a drive-on belül	T1 lineáris block no. -> (LBA)
használatos	

Mivel egy kicsit egyszerűbb egy számmal címezni egy szektor, mint hárommal, ezért ez a módszer kicsit (étsd: lányegyenlő) gyorsabb. Egy ilyen extended "fordított" BIOS lehet a vezérlőkártyán vagy az alaplapon. Működése nem olyan bonyolult. Vesz az alap logikai geometriát és ha a cylinderszám 1024-lelt van, akkor azt leosztja egy számmal, hogy 1024 alá menjen. Ugyanazt a számmal szorozza a lejek számát. Pl. egy 540-es vinyónak 1057 cylindere és 16 leje van. Ugye a BIOS hívások csak 1024 cylindert tudnak kezelni, de akár 256 lejet is, így a BIOS leosztja a cylinder számot kettővel és megszorozza a lejek számát ugyanezzel, s ettől fogva min 528 sáv, 32 lejes vinyó látni mindenképpen. Amikor a DOS végrehajt egy BIOS hívást, akkor ezt meglehetősen lefordítja az eredeti geometriára v. LBA-ra, gy lehet 8 Giga-byte is címezni. Az LBA üzemmód és a fordított BIOS működés elméletileg ugyanazt a "fordított" geometriát kéne mutatnia, hiszen csak a BIOS-vinyó kommunikáció egyszerűsödik le. NAGYON figyeljünk arra, hogy a WD Enhanced IDE BIOS-oknál az LBA mód a leoldás bekapcsolását is jelenti, és ha megváltoztatjuk az LBA módot az ADATVÉSZTESHEZ vezethet. Ez úgy derül ki legszívesebben, ha a BIOS

(lehetetlen látni magát az autómata drive lejárata, ez minden EBIOS-nál megvan) más drive geometriát ajánl LBA üzemmódba mint nem-LBA üzemmódba. Valójában ez csak egy kapcsolat, ami a felhasználót csak egy kicsit érdekli. Ugyanis NEM az LBA oldja meg az 528-s problémát, hanem a "fordított" BIOS!

A címből még adós vagyok a Mode 3 magyarázatával. Ez sebesség gondokat jelent. Először annyit, hogy manapság egy vinyó lemezelről maximálisan 2.5MB érkezhethet le egy másodperc alatt. (Ennek bárki könnyedén utána számolhat, szívesen leközzöljük, ha sokan kérnek. De nem szeretném számításokkal töltetni a helyet.) Ennek a sebességnek semmi köze IDE-hez, SCSI-hez - ez egész egyszerűen az a sebesség amivel a lejek le tudják emelni az adatot a mágnesközpontokról. (Szokásos PC-s driveokban, max. 7200 rpm-mal számolva) A PIO módok az a sebességgel adják meg amivel a vinyó kommunikálnak tud:

PIO mód	sebesség (MB/s)
ATA módok:	
0	3.3
1	5.5
2	8.3

Nos mint látható, már a régi Mode 2 is bőven elegendő volt bármilyen mai vinyóra. Azonkívül a nagyhangú hirdetések, amik háromszoros, még még nagyobb dolgokat ígérnek, általában a Mode 3-jelük össze a Mode 0-val a Mode 2 helyett. Akkor lehet szükség ilyen nagy sebességekre, ha a drive éppen a rajta lévő cache-ből olvas. (Ezek általában al is vannak sokfajta vinyólesztel copy doom2-wad-nul v. hasonlóval érdemes mérni a sebességgel...) Vannak még DMA módok is. A DMA folyamataiban a CPU ki van hagyva az I/O-ból. Valódi multi-task operációs rendszerekben (OS/2, Linux) ez alatt a CPU csinálhat valami hasznosat. A DOS/Windows környezetben nem túl hasznos követkeységre van kaphozlatva: megvárhatja, hogy belejeződjön az I/O... Ráadásul a normál ISA alaplapokon lévő DMA borzasztó régi és nagyon lassú egy mai vinyóhoz. Ráadásul a VLB kártyáknál nem kezelheti alaplap DMA, így aztán csak a sokkal drágább, ún. busmastering DMA lehetséges. Ez a kártyára helyezi a DMA áramköröket — ez persze rendszeres megoldás a kártya árát. Így csak az EISA és PCI kártyákon lehetne nem-busmaster DMA-t előadni, de ez ma még igen ritka. (EISA kártyákból nem is várható valami nagy mennyiség...)

singleword DMA	
Mód	sebesség (MB/s)
ATA:	
0	2.1
1	4.2
ATA-2 módok:	
3	11.1
4	16.6
ATA:	
0	4.2
ATA-2:	
1	13.3
2	16.6

Ehhez még annyit, hogy néhány kártya képes ilyen sebességgel kommunikálni a drive-val anélkül, hogy lényegesen DMA-t hajlani végig. Ilyenkor ezek a módok a PIO módok helyett használhatók. Persze az előző ezt sem fogja az orunkra kötni. Sok kártya nem is lehet tudni, hogy a kártya különböző üzemmóddal melyik PIO v. DMA üzemmódot használják. Így lehet az, hogy van olyan kártya ami Mode 7-nak hirdeti magát - hogy ez a mód valójában a multiword DMA 2 mód, azt igen nehéz kideríteni... A sebességhez még egy apró dolog tartozik: az ún. Block mód v. Multiple Read/Write. Ezeknek meglepő módon a világon semmi köze a drive lényegesen sebességéhez. E helyett a CPU teheltséggel csökkenik: minden olvasás/írás olvasási művelet után egy megszakítás következik, amire a CPU abbahagyja amit éppen csinál és az adattal törődik. Ez DOS alatt igen minimális növekedést hozhat, max. néhány százalékos. Ha ennél nagyobb növekedést tapasztalunk, akkor vagy rosszult mérjük, vagy a drive a saját cache-jét borzasztóan rosszul kezeli. Más a helyzet normálisab operációs rendszereknél, ahol a kernel nem hagyja, hogy abbahagyja a CPU, amit csinál, így aránylag hosszú idő is eltelhet amíg a CPU-nak erre ideje jut, így ez a block mód akár 30%-t is dobhat a drive-on.

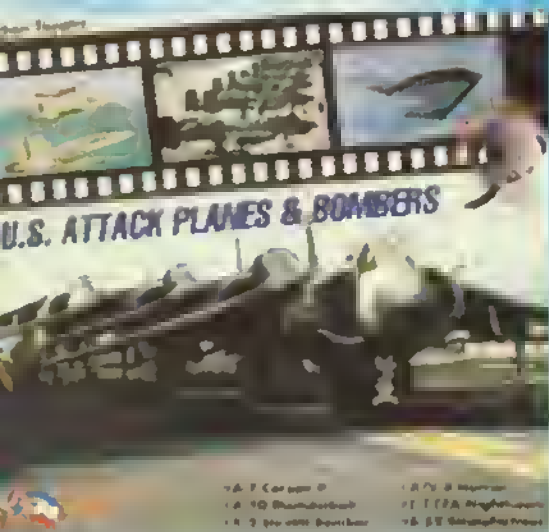
Remélem nem sok ehhez kapcsolódó legalom maradt magyarázat nélkül.

Stackchk.com

Itt közzöljük a múltkor számban bolgól stackchk.com onását. Használható debug <stackchk.scr

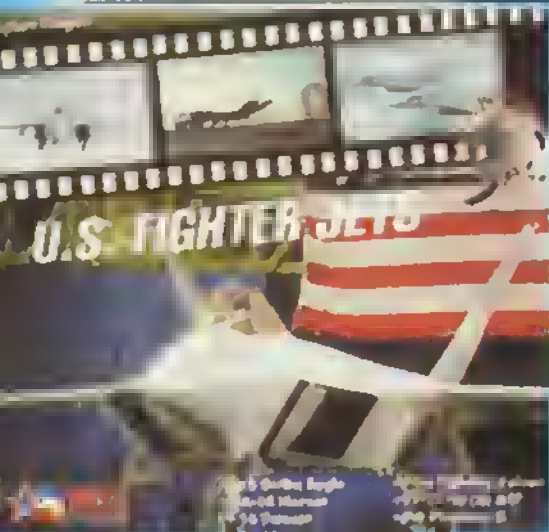
N	STACKCHK.COM
E	0100 E9 B3 00 50 65 71 15 69
F	0108 72 65 73 20 44 4E 53 20
E	0110 78 7E 70 20 6F 72 7C 69
E	0118 49 67 69 65 72 0D 0A 24
E	0120 55 6E 61 62 67 65 3E 74
E	0126 4F 20 4C 6F 63 61 74 65
E	0130 20 74 68 65 20 34 4E 53
E	0138 2 64 61 74 61 2 13 65
E	0140 47 4D 65 4E 74 0D 0A 24
E	0146 43 74 72 72 65 6E 74 20
E	0150 53 54 41 43 4B 53 20 73
E	0158 45 74 74 69 6E 67 1A 20
E	0160 24 4E 7F 6D 6E 6E 72 20
F	0168 61 64 20 73 74 61 63 66
F	0170 73 20 74 68 61 74 20 68
E	0178 61 76 65 40 62 65 65 6D
E	0180 20 74 73 65 64 3A 20 24
E	0188 40 51 78 69 40 75 05 30
E	0190 64 65 70 74 68 20 72 65
E	0198 61 67 68 65 64 20 69 61
E	01A0 20 61 6E 73 20 73 74 61
F	01A8 61 6A 7A 20 74 0D 00 00
E	01B0 00 00 00 00 00 00 0A 30
F	01B8 C0 21 7C 05 73 0C 8A 03
E	01C0 01 04 09 CD 71 B9 01 4C
E	01C8 CD 21 B4 52 CD 21 26 B8
E	01D0 47 F1 8E 49 26 81 78 08
E	01D8 00 52 41 74 13 2A 20 31
E	01E0 26 00 4E 00 00 5A 71 D9
E	01E8 26 03 06 03 00 10 EB E2
E	01F0 40 8E C0 26 8A 1E 00 00
E	01F8 90 F4 53 74 12 84 F4 4D
E	0200 74 0D 80 FB 5A 74 08 26
E	0208 03 96 01 00 40 8B E2 8C
E	0210 C0 40 8E C0 26 8A 1E 00 00
E	0218 A3 AD 01 26 A1 04 00 A3

E	0220 AF 01 B4 D9 8A 48 01 C1
E	0228 11 A1 AD C1 E8 E7 00 B4
E	0230 02 B7 2D C0 21 A1 AF 01
E	0238 0E D8 00 04 09 BA 45 01
E	0240 C0 21 81 3E AD 01 00 74
E	0248 0C 26 A1 08 00 26 01 06
E	0250 0C 00 A3 B1 01 26 A1 0A
E	0258 00 A7 83 01 74 3E B1 01
E	0260 13 D8 0E 0E A1 01 26 80
E	0268 31 03 75 05 76 05 B5 01
E	0270 01 2C 4B 45 02 26 08 45
E	0278 04 74 01 43 83 C7 08 E2
E	0280 E5 B4 09 BA 61 01 CD 21
E	0288 8D C3 E8 89 00 B4 09 BA
E	0290 45 01 CD 21 B4 09 BA 8E
E	0298 01 CD 21 60 7E B5 01 00
E	02A8 74 1E A1 4F 01 E8 8E 00
E	02B0 F4 02 42 1B CD 21 B4 09
E	02B8 BA 45 01 CD 21 E8 3A 90
E	02C8 04 1E B1 01 B1 30 03 88
E	02D0 0E AD 01 51 57 E8 2E 00
E	02D8 8D 0C 7F 59 46 46 83 C7
E	02E0 08 E2 F0 33 0B 8B 0E AD
E	02E8 01 B9 30 03 AD 3B C3 76
E	02F0 02 8B 28 E2 F7 8B C3 7D
E	02F8 2C 0A 09 B4 09 B4 01 00
E	0300 21 08 00 4C CD 21 26 8B
E	0308 45 1E 26 08 45 04 75 03
E	0310 33 C9 C3 26 88 7D 6 47
E	0318 47 8B 0E AF 01 2B F9 32
E	0320 C0 FC F3 A8 41 C3 EB 0A
E	0328 01 C3 C9 41 33 E2 F7 F3
E	0330 52 0B C0 75 E6 5A 80 C2
E	0338 40 B4 02 CD 21 E2 F6 23
PCX	
2 10	
W	
C	



— US ATTACK PLANES AND BOMBERS —

A CD-sorozat harmadik darabja az USA különféle leggyőzelménél jelenleg rendszerben álló csapásmérő- és bombázórepülőgépek leghíresebb típusai gyűjteménye egy csokorba. Ezek közé tartoznak a főleg repülőgéphordozókra telepített A-4 Skyhawk, A-6 Intruder, A-7 Corsair és A-8 Harrier vadászbombázók különféle típusváltozatai; a páncezosok és bunkerek réme, az A-10 Thunderbolt, az F-1A-1B Hornet többféle adatú gépek; az F-111 Aardvark közepes bombázók. Természetesen nem maradhatott ki a csapásmérő gépek közül az F-117A Stealth Fighter sem, ami valószínűleg nem rajong különösebben nagy szeretettel irad felé, lévén ez volt az a típus, amely az Öböl-háború összes légi bevetésének mindössze 2%-át repülte, mégis ilyen géppel semmisítették meg a hadászati célpontok 68%-át. A Lopakodó után következnek az iszonyú költségeket lelemészítő nehézbombázók, a Rockwell B-1-es, a B-2 Lopakodó bombázó (amiről valószínűleg senki nem híne el, hogy egyáltalán képes repülni) és természetesen az elnyúlhatatlan B-52 Stratofortress, amelynek egyre módosított változatai átlagosan 40 éve állnak szolgálatban.



— US FIGHTER JETS —

A 0011-es sorszámú jelzett CD szintén nagy elnyúlással, mármint a zenéje miatt is kb. 5 perc alatt sikerült a Com-Ware Kft. teljes állományát kiüzni a HQ-jukról, miután vagy ötször tejeszoltam nekik teljes hangrőn. Ja, az elrejtettem ideig imi, hogy minden CD-n van egy 16 zenei téma, ami a címképernyőnél jelenik meg, és a különféle slideshow részeknél folyamatosan szól (a moziképeken a legutóbbi szájat zenejök van). Ezek a zenék főleg katonadalok, és a négyvenes évek jellegzetes bigband-hangszerelekedésben szólnak, Marina jók! (Csak a CoV-osokal korgelle ki a világból...)

Visszatérve a CD-re ill az USA légiere vadászgépeinek színe-világa vonat le, amelyeknek a típuszámait is ismerősen csong mindenkinél, aki valaha is járta már egy repülőgép-számítógépről. Először is a ma szíjájával ismerkedjünk (F-4 Phantom, F-5 Tiger, F-14 Tomcat, F-15 Eagle, F-16 Falcon, F/A-18 Hornet, F-117A Stealth Fighter), aztán a jövő szíjájai (YF-22 és YF-23), majd a miult legkisebb konsztrukció (F-86 Sabre, F-104 Starfighter és F-106 Delta Dart) következ-

Azoknál a Skyhawk-oknál sajnos csak utalmasságok láthatók, viszont az Intruderoknál és a Corsaireknél nagyon látványos repülőgéphordozóról történő indulásokkal, illetve leszállásokkal élvezhetünk végig a VTOL-rendszer (helyből felszálló) Harrierrel szintén elég utalmasság három klipet válogattak össze: kezdőn a pilóta lökőközben bővesszék egy helyben a masinával (ami elég határozott lehetne egy talakusnak is — amennyiben állhatna, hogy a gép úgy 5-10 méterre lehet a földtől). A pilóták által igazi csomagokkal: Varaschos dízsnő-nak elvezetve A-10 Thunder három klipje főzőközeli repülés és leszállás közben mutatja ezt a ronda dögöt, utána viszont a gyönyörűen formatervezeti Hornet következik, néhány igaz csomagokkal: az első klip csak sima repkedés közben mutatja, viszont a második és harmadik klipje nyilván valamilyen légshowról származik, mert nem hinném, hogy normál harc alkalmazzák közé tartozna, ha egy ilyen teljesítményű repülőgéppel műrepül a pilóta (a két klip közötti egyébkénti latható egy orosz Szu-27-es által először bemutatott, és a pilóta után 'Pugacsov-kobránek' kölesztől manőver Hornetre 'állít' változata is). A két F-111 klip közül a második érdekesebb, a lökőközben latható képpel. Ezután következik a slideshow csúcspontja, a Lopakodó: az első klip egy kötelek lökőközben mutatja leszálláshoz, a második és harmadik pedig egy propagandafilm, ami zenejél és felirattal tekintve akár egy Coccolino-reklamának is beillene (még jó, hogy azt nem írta oda, hogy környezetbarát), van viszont benne egy nagyszerű felvétel, ami légi utanjelítés közben mutatja a B-2 nehézbombázó moviejál közötti semmi különöset nem talál, ami az első egy század hadidőli mutatja, a máai köllő meg a gépi repülés közben), utána viszont nagy show következik: a B-2 Stealth Bomber. Ezt a gépiplust a memókák minden bizonytal úgy lervezték, hogy húztak egy vízszintes vonalat, rajzolták rá két dudort (valahova csak el kellett helyezni a sugárhajtóművek levegőbeömlő nyílással), aztán odaszóltak a technikusoknak, hogy találjanak ki valamit, hogy ez a dudoros vonal repüljön. Úgy tűnik, hogy valahogy sikerült megoldaniuk az ügyet, mert a hivatalos sajtóbejelentés készült filmfelvételt tanúsága szerinti ez az izé — ami még távolról sem emlékeztet repülőgépre — leszállt, és utána nem esett le... Részemről nem nagyon értem, hogy hogy a lenébe lehet ezt az aerodinamikai tévedést így vözörstökkel nélkül kormányozni — de a film azt mutatja, hogy valami rejtélyes módon mégis lehet. A mozi harmadik darabja az én CD-men hírbis volt ('ugrell'), de annyit azért ki lehetett dobolni, hogy ezzel az Azonosíthatatlan Repülő Tárggyal is lehet szállni. A következő opus a

B-52-es 'áldások' működéséről mutatja be. az első klipben néhány eredeti felvételt Vietnamból, ahol a Stratofortresses sikerrel próbálják terjesztani az amerikai kultúrát a kis sárga dzsungellakókhoz (közben meg bemutatták, hogy egész pontosan mit is jelent a 'szőnyegbombázás' kifejezés), a másodikban pedig felszállás közben láthatjuk ezt a nagy mammaszt. A legmórbidabb az egészben, hogy aláfeslő zenének a 'John Brown teste porlad...' kezdetű nótát hallgatnunk (gyk. a Glóriglithalifalujás song). Utána már csak levelezőközlő szolgálat és a két F-111 Aardvark klip, amely ennek a többöböl gépek a felszállását mutatja pár atomiellátási a fedélzetén, illetve néhány egészen meglepő kameraállási vilámi lel a gép egyik gyakorlórepülése közben.



Egy elegáns A-6 Intruder Indulása a USS Lexington fedélzetéről



Soha az életben nem fogjuk megérteni, hogy ez az izé egyáltalán hogyan képes repülni

nek. A slideshowban (pontosabban a technikai adatok között) van egy ékezet nagy beklövés: az YF-22 és YF-23 gépek egy címszó alatt öhajították tárgyain, ami végül is logikusnak tűnik, hiszen mindkét prototípust ugyanarra a Pentagon által kiírt vadászgép-pályázatra nyújtották be. A probléma csak az, hogy a technikai adatok az YF-23-ról szólnak (ami tulajdonképpen felesleges, hiszen a gép nem kerül sorozatgyártásra), miközben a felő a pályázat győztesét, az YF-22-t ábrázolják...

A technikai adatok és a slideshow megtekintése után természetesen a mozi logja a legnagyobb élvezeteket jelenteni. Mivel mozi több géptípus van, ill. mindögyikhez csak két videofelvétel tartozik. A mozi két Phantom-klippel nyílt, ahol az elsőben egy élesdívessel képeket látnak Harpoon levegő-létszín rakéták indulásával és a légvédelem rendszer kábeljének felvételével a becsapódásról, a másodikban pedig egy Phantom köllőek felszállási nézhetjük végig. Utána három klip jön az F-5 Freedom Fighter (illetve továbbfejlesztett változatánál: Tiger II), érdemtelenül elrejtve a vadászgépről (szimulátorokban nem nagyon érthető őket), néhány igazán nagyszerű cockpit-felvétellel. Ezután jönnek a büszke Kandurók (F-14 Tomcat) két klippel, amelyben repülés közben láthatjuk őket, de van néhány cockpit-bevágás is. A show következő részében F-15 Eagle-műsor veszi kezdetét, egy négyes alakzat produkcióját szemlélhetjük repülés közben, utána pedig következik minden lökő legszebben formatervezeti gépe, az F-16 (Fighting) Falcon. Az első klipben egy leszállási nézőkét végig, a másodikban pedig egy hosszadalmas cockpit-veteli egy köllőek repüléséről. A Falcon a Hornet követi két klip-pel, mindkettőben egy látványos hordozóról történő kaptalindulást nézhetünk végig, két különböző kamera-állásból felvéve. A következő kör már a jövő nemzedéké: először két YF-22 ATF klip jön a típus hivatalos próbarepüléséről. Ez az a masina, amellyel — emlékeim — az ezredfordulóra felváltják az USA jelenleg rendszerben álló csapásmérő és légidőny vadászgépeit (F-14, F-15, F-16 és F-18) — már eményben az a Pentagon jelenlőben csökkentett költségvetése megengedte. Ugyanakkor megtartjuk egy klipet a McDonnell-Douglas és Northrop közös fejlesztésében készült YF-23 próbarepüléséről is, amely gép sajnos alulmaradt az YF-22-vel szemben a Pentagon új ATF (Advanced Tactical Fighter) pályázatán, tehát gyártása soha nem fog ke- rülni. (Mondjuk 10 év múlva ez a felvétel valószínűleg eleggyé kurjuzomszámba fog menni, szóval már csak ezért is órdomos beszerezni.)

Ezután egy sor csemege következik az USAF történetéből. Először két fekete-fehér klip az ötvenes évek első felében beajított korai háború idejéből, amelyek az akkor rendszerben álló F-86 Sabre vadászgépeknek állítanak emléket. Ezek a gépek pályafutásuk során — legalábbis a narrátor szerint — több mint 800 MIG-el (15-ös és 17-es) lötket le, mint az a korabeli filmfelvételeken is jól látható. (En mondjuk addig olvas-mányaimból ennek a számnak csak a 15%-át érle-sztem, de a történelem — mint tudjuk — az olyan, hogy minél távolabb, annál inkább megszépül...) A következő két mazidab az USAF lokote bárányának, az F-104 Starfighternek idejéi idejéi fel, amelyek a hatvanas évek első felében álltak rendszerben. A pilóták körében ezt az egyébkénti gyönyörű vonalakkal rendelkező gépet csak mint 'Marauder'-t ('Özvegycsináló') emleget-tek, mert a rendkívül gyenge szárnyprofil lörésa mint rengeleg határos baleset történet, főleg az Egyesült Ki-látáság illetve az egykori NSZK területen állomásozó, a gépiplust repülésében akcióiban még lapacsalataltan vadászköteleknek sorában. Ezt ugyan a korabeli sajtó nemigen reklámozta, mint ahogy a CD-n se nagyon érle-tek a hosszú gyászjelentéseket... (Csak a szépre em-lekezőnk?) A következő három klip a hatvanas évek második, és hetvenes évek első felében állandó alfo-gó vadásznak a hírnév F-106 Delta Dart (egyos típus-változatánál Delta Dagger) vadászgépek állt amikéi, amely akár az USAF szürke eminenciása is lehetne, a jelenlegi repülőszimulátorok (és modellgyártók) teljesen megfigykedeznek róla, aminek talán az az oka, hogy je-lenlősebb harc bevetéseire nem került sor, és olyan bot-rányok sem lözödket a nevéhez, mint mondjuk a Starfighternek. Ami igazán emlékeztetése lehet, való-szerűleg ennek a gépnek az aerodinamikai kialakítása szolgáltatót alapul a francia Mirage-alváltozatok fejlesztésének. Ha pedig az USAF vadászgépeiről van szó, akkor mi is maradhatott volna utoljára, mint az F-117A Lopakodóval az első három bejótás. (Az mondjuk meg a egy elég nagy baromság, hogy a kis képtényes videolejátszó a magyarul szöveg az F-111-esről szól...) A három klip színlén egy F-117 promociós film részleteit tartalmazza (a másodiknál láthatunk az előző CD moziáit között is), de hát ez nyilvánvaló, hiszen ez iránti a tökzatos gép iránt nyilvánul meg a nagyközön-ség legnagyobb érdeklődése.

Tartalimlag ez a CD lenne a legjobb az egész so-ro-zatból, de a témában valamennyire járatos felhasználót igazonságkérdéses lehet a sok beszámoló tévedés. (Yikes! Hova rakom a képeket?!) - CoVboy)



— US SPY PLANES —

A sok híres vadász- és bombázógép után valószínűleg legkevésbé ismert, viszont annál inkább "dolgozó" kém- és felderítőgépek! Ismerő CD-ka az előbb a Delta Daria! szürke eminenciásnak neveztük, akkor az itt levő géptípusok a legszürkébbet érdemlik ki, pedig nélkülük az ún. "hírességek" semmilyen díszségei nem szerezhettek volna maguknak. A U-2 név (illetve TR-1 néven jegyzett típusváltozat) ugyan valamennyire híressé vált, de ez elsősorban az egykori Szovjetunió feletti felő: gépeknek és főleg a Bono Vox és The Edge által lényjelzeti rockgyűlésnek tudható be. Az SR-71 Blackbird hasonló feladatokról töltött be, de soha nem vált híressé (talán az volt a baj, hogy egyel sem lőttek le belőlk). Az F-4 Phantom löbbséu vadászgép sokoldalúságát bizonyítja, hogy ill. a felderítőgépek között is helyet kapott. A következő blokk az USA légi megfigyelő rendszerének (AWACS) tagjai mutatja be (E-2 Hawkeye, E-3 Sentry, E-4, E-6 Tacamo), majd ismét felderítőgépek következnek (az Intruder egyik átalakított verziója, az EA-6 Prowler, az F-111 vadászbombázó speciálisan kialakított felderítő változata, az EF-111 Raven; valamint az óriás szállítóklókló EC-130 Hercules). A következő két "nehéz lú" nem igazán ebbe a kategóriába tartozik, hiszen fő feladatuk a legi utániölés (EC-135 és P-3 Orion). A sort a Hadilengerezet három könnyű felderítője (S-3 Viking, OV-10 Bronco és OA-37 Dragonfly) zárja, ahol igazából a Bronco az érdekes, hiszen a '90-es években rendszerben álló gépeknél nem igazán megszokott, hogy nem sugárhajtású, hanem hagyományos (propelleres) gépről beszélünk.

A nem túl érdekes feladatörnek megfelelően a mozik sem túl látványosak a U-2/lelve az SR-71 repüléseiről készült videofelvétel esetiig lázba hozhatnak egy fanatikus, de például a felderítő Phantomok, illetve az AWACS felderítő rendszerrel ellátott gépek (E-2, E-3, E-4) alkalmazásáról szóló felvételek — még az alkalmazást magyarázó kurzusok ellenére — sem különösebben érdekesek. Az EA-6 Prowler ismertető első klíp ugyan elég látványos (amiről a felderítő indulás), a második viszont elég neveltséges, hiszen feladatából adódóan nyilván sohasem alkalmazzák hármaskötetükben. Az EF-111 niszó klípe (felszállás) szintén klassz unalmas az eddig látottak után, viszont a második (légi utániölés) igazán csemegye. Az EC-130-at és EC-135-öt bemutató klíp is mindössze a felszállásra korlátozódik, hiszen feladatuk teljesítése körbe mindössze repölnek, amiről nem lehet igazán látványos felvételeket készíteni. Ugyanez vonatkozik az Orionra is. A Viking moziál már valamennyivel látványosabbak: az első a szárnyal tekergeti, a második pedig egy hordozóra lőrtendő lezárhatást élvezhetünk végig. A Bronco klípek azért lezárhatnak nagyon, mert egyrészt egy sokallan aerodinamika kialakítású (kölőházt), másrészt pedig egy légszivattyú gépi műveletbe, ami az ér. manapság elég ritka katonai alkalmazásban. A Dragonfly bevelés közben nagyon teljesít, mert igazán ritkaságot mutatni be (hiszen nem is tudok olyan modelgyártót mondani, amelyik forgalmazza ezt a típus).

A derék jó U-2/TR-1, amely nevet nem ő tett igazán híressé...



A derék jó U-2/TR-1, amely nevet nem ő tett igazán híressé...

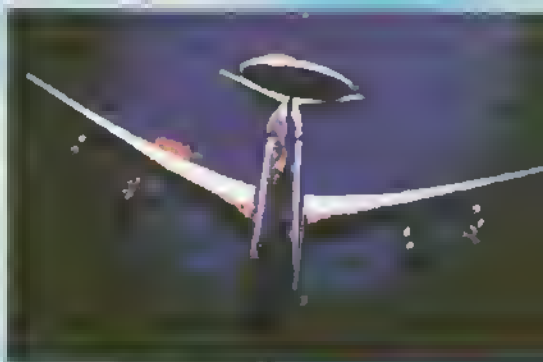
Elvő katonáknál ilyen alakulatnál volt szerencsélük szolgálni (Éngem mondjuk hól hidegen hagy, mert egyrészt nem érdekel, másrészt a repülőgépek érdekelnek, haddrész meg a flottánál voltam katoná elvőrs, ahol ugyan másfél évig nem lőrtény semmi különös, viszont marhára győtem a gonosz (azóta nagyon rendes) NATO-betolakodók viz. aknavetése). (No aggódját, kis barátom: a Lajos — hasonló ideig — lüzör volt (kölőte a csikókkal szegény parasztok (manapság farmerok) olfából), én meg — szintén hasonló ideig, plusz a fogda miatti réhűzés — a hadlapzenekarban a csellista szakkörben, illetve a fogdán gondoskodtam a balor henvődek élelmezéséről. Az ételmérgezéses hullákért Szabó főhadnagyt (azóta már vagy azázados, vagy őrmester) lertelt a felkötés... — CoVboy)

Kicsit elkanyarodtam a CD-től lényeg, hogy ill az M-163 Vulcan, Min-23 Hawk, Min-72 Chaparral, Min-10 Patriot vedelni rendszerrel, a Fm-43 Redeye és Fm-92 Singer közvetlen célzás légvédelmi rakétákkal. Természetesen szerepelnek ill a komolyabb halálárvolségú mőkák (Roland II, TACMS, MGM-52 Lance, MGM-31 Pershing, GLCM és BGM-109 rendszerek), továbbá a nem igazán légvédelmi célokra ellátó LGM-25 Titan, LGM-30 Minuteman és LGM-118 Peacekeeper rendszerek. Ez utóbbiak nem igazán értem, hogy mi keresnek a légvédelmi fegyverek között, amikor laladonköppen mindkelló kis aranyos hadászati atomcsozársra szolgáló lamedó — így tehát akárki alkárm is mond, nem igazán légvédelmi — legyver, szóval egy másik CD tárgya.

Az egyes léggyverrendszerekről szóló mozik a kaligórájuknak megfelelően szinte egyfőleg a rakéták indításáról szólnak, ami valószínűleg sokkal érdekesebb megnezn, mint ill előlviszt — épp ezért most nem is fogom végigvenni őket. Majd mindenki szépen meglelteti a műsört.

Egyelőre ennyi lőrt bele a mai napra rendelt Action Theatre sorozatba. A következő számban az USA lenggyvernyől érlekezőnk, aztán — ha van vilálmelyes érdeklődés — ralerünk az USA szárazföldi leggyverzetére, illetve a ruszok légi- és szárazföldi cuccára. Addig is BÉKES phenést kívánok mindenkinek.

Panon



Egy vigyázó szem odafigyél



FIGHTER JETS: Az egyik leghíresebb foto a Kandúról. Egy F-14 Tomcat a VF-1 csapásmérő századból

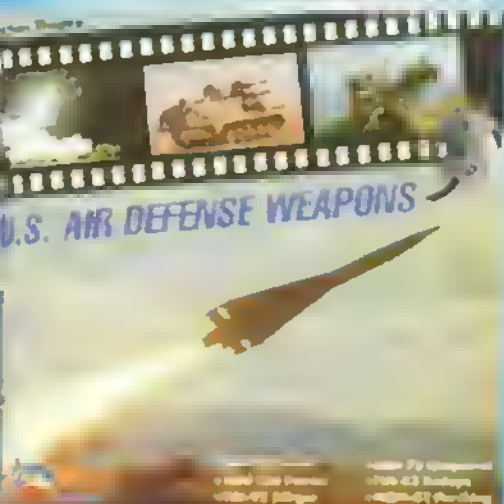
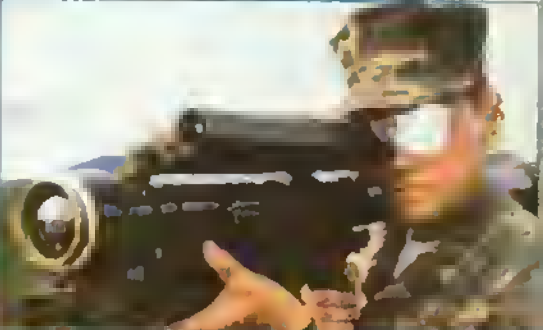


FIGHTER JETS: Hat F/A-18 Hornet kötelékben



Greetings to Husseln...

Joe, úgy látom, te már lőttél ezzel a bigyóvállal



— US AIR DEFENSE WEAPONS —

Ha már ennyit repkedtünk ide-oda akkor mindenképpen szől érdemel a 0020-as sorozatszámú CD is, amelyen arról van szó, hogy ez a marha nagy repkedő katonák mivel szokták megszüntetni. Vagyis a légvédelmi fegyverekről.

Ez — feladatukból adódóan — megint nem egy igazán publikus témakör (vagy legalábbis engem nem igazán érdekel). Ezen a CD-n a különféle légvédelmi rendszerek (repülőgép- és rakétahárlító rakéták) kapnak helyet. Erről csak azért írok, mert egyik kedvenc haverom rakétás volt az armyban, és nagyokat csapna a hátamra, ha nem jesszegelném a légeihárlás témakörét, továbbá az Öböl háború kapcsán elég nagy publikitást kapott egy légeihárló leggyver, nevezetesen az izraeli krón SCUD-rakétákkal semlegesítő Patriot-rendszer. Igazából ez a CD is szakkörtűnek (vagy inkább fanatikusoknak szől), hiszen egy ilyen komplex rendszer működését (észlelés követés rávezetés) csak azok értik meg igazán, akik ebben a témakörben érdeklődnek.

Emberki Nekem egyre jobban tetszik ez a program! Remélem az elmúlt egy hónapban senki sem szaladt tüzöttan előre a játékból! Két CoV közötti tessék szépen össze-
arajolni a Serpent Islet és megvárni a leírás következő részét! Na azért!

Ott tartunk, hogy rövidesen Lóvaga fogadnak a kedves monitorok. Lord Marsten utasítása szerint a farkas bőrét kikészíti a szőrmész, a husiból vacsát főz a kocsmáros hölgyemény, a csapatjelző tetoválásunk még hiányzik. Az ünnepélyes lóvaga-
avató banzaj előtt van még egy napunk, addig faggassuk ki a város lakóit. A város déli részén az olajszőke kukoricamezőben földműveszka-
dik a város kuruzslója, Centra gyám-
ja. Tőle különösen sok értékes infor-
mációt kaphatunk a hozzánk kerülő
lucsa tárgyakról. Az urnáról feltét-
lenül kérdezzük meg a véleményét.

Amikor közeledik az ünnep idő-
pontja (a zsebből ellenőrizhetjük az
időt), vonuljunk be a kedves tetová-
ló kislányhoz, Lydiához. Tőle meg-
kapjuk a csapatjelvényt az orcánk-
ra. A tükörben ellenőrizhetjük az
eredményt, csapatunk tagjai pedig
csendesesen röhögve dicsérik leg-
újabb díszünket. Lydia dűsan tetó-
vált bája! egy kis extra figyelmet ár-
demelnek: zöldek.

Vonuljunk be a lóvagaavató bulira:
már csak ránk vár a díszes tőr-
ság. Szintén minden városiék itt po-
tyázik. Természetesen al kell mesél-
nünk a Próba során beszerzett ét-
ményeinket. A társaság előbb hitel-
lenkedve, később elképedve hallgat-
ja rettentő kalandjainkat. Végül sze-
rencsésen sikerül meggyőzni őket
arról, hogy Schmed talán mégsem
annak az ürömbemnek a mintapél-
dánya, akit bármely patinás, enyhén
konzervatív, diszkretnen engломán
szabadkőműves páholy boldogan
látna e soraiban. A társalgás során
elcsabadulnak az indulatok, ahogy
az minden erősen beltörjes, dogene-
rálódó levelező hálózaton: Krayg-et
árulással vádolják, az egyik szemén
viselt kalózkölés elfanóra is szem-
revaló Shazzana (a legjobb edző)
rópke pírbaire indul, hogy vörét
vagy a bunkó Luthernek, stb. Igazi
muni!

A díszes vacsora csúcspontján az
eggedő nagy! rémülten hírszótól,
hogy Centra altűnt. Mindenki a
Moonshade-beli gyerektolvaj mégust
vádolja a jól begyakorolt koncepció
alapján. Abultsikerült elrontani, min-
denki elfűz a dolgára Gyorsan
csapjunk le Lord Marstenre egy kis
magáncsevely erőfél: lólo még fog-
ságban van. Dumáljuk ki Marstenből
a börtönkulcsot, és amikor legköze-
lebb a börtön közelében járunk, sza-
badítsuk ki megszokott dalnokunkat.

Szedjük össze a csapatunkat, és
az asztalon hegyott kejből zabál-
junk be: biztosan jól fog esni.

Ha eddig még nem zöldültünk vol-
na al, itt az ideje. Hűsége barátai-
nk aggodva lesik tempósan herpesz-
kedő herpeszünket (pontosabban
nyavalyánkat), és időről-időre azzal
bátorítanak, hogy rilka sz""ul nézünk
ki. Irány a kuruzsló a kukoricásban.

Ez egy többcélú látogatás lesz.
Egyrészt jól időmíltott hűshöz illően
vállaljuk el Centra lakatátását. Meg-
csodálhatunk egy jól üzemelő va-
rázsgömböt, kapunk egy-két kése-
lőt, és Centra fakedjét mint
frányjelzőt. Másrészt próbáljunk
meggyógyulni. Sajnos nem egyszer-
rű influenztát kaptunk, gonosz mérég
dolgokzik a szervezetünkben. (Meg-
kaptad az ezévi adópapírokat...
ugye, hogy zöldülsz?) A kuruzsló
ellátja az egyéb sebeinket, és őt bal-
gazít Fawn-ba, ahol a mérég semle-
gesítéséhez szükséges növényleve-
leket megszerezhetjük. A mama már
most felkeltheti gyanakvását
Lydia iránt, de a legnagyobb gon-
dunk a mérég leküzdése. Szélfőn
sebassággal induljunk az űtön
északnak, mint borostás BKV ellan-
ór hideg téli hajnalon a foratibor illa-
lára.

A második kempingzöldésnél (Ki
hinná? A 'Fawn' táblánál...) be-
tra fordulunk. Rövidesen egy
újabb őrtoronyhoz érkezünk, ami a
kis ronda zöld goblinok kezén van.
Választhatunk, hogy megtámadjuk
őket, vagy ívesen elkerüljük a tet-
helyet. Támadás esetén egyszer bi-
zonnyal munkát adunk a fíradhatat-
lan táltámaszló szerzeteseknek.

Fawn egy keskeny hídon közelít-
het meg. A híd előtt lecsap ránk egy
roppant csúf fickó, megkér, hogy
vigyük el a szerelmes levelét Fawn-
ba, a szépséges Delphyniának.
Vigyük vagy ne vigyük? Kérdés ez
l! Nem, nem kérdés. Vigyük, hi-
szen nem kerül semmibe, readásul
mi is Delphyniához igyekszünk
gyógyinóvényért.

Fawn is magán viselő egy klasszi-
kus kőváros minden jellegzetessé-
gét: emberekre összeszaladnak
az emberek, hogy megnézege-
senek. Ezen a részen különösen aktí-
vak a teleport-viharak: miközben
erőnk utolsó megfeszítésével igyek-
szünk a gyógyszerészhez, lecsap
egy vörös villám, és lólo kazóbe va-
rázsolja kedvenc hangszorét. Ha el-
csíp a lakosok zenefleg kláhezeti
csapata, elégítsük ki őket. Cserébe
egy csomó érdekes inlőhöz jutunk.

Delphyniának adjuk a kezébe ke-
dese levelét, minek várakoztassuk?
Kérjük el tőle a gyógyilevélakat,
Delfika válaszával a kedvesének,
beszélgessünk meg egy kicsit, és

Ultima VII

PART TWO



SERPENT ISLE

ORIGIN

We create worlds.

kezdjük meg a rohanást visszate-
le. Megpróbálhatjuk anyhén állósan le-
rövidíteni az utat, ekkor csak a zín-
te biztosan támadó farkasok elől kell
meglépni.

A programnak van egy nagy hiba-
ja: a leölt farkasokat nem lehet me-
genni, pedig a ragadozók húsa na-
gyon finom szokott lenni. Próbáltá-
tok már e csukát borbán párolva,
vagy ádóval lőtte? Ha eddig elmu-
lasztottátok ezeket a gasztronómiai
álvezeteket, sürgősen pótoljátok!

Ha visszaértünk Monitorba,
Hemma (a körzeti dokl) kikúrálja
nyavalyánkat. Huh, most megpihen-
hetünk végre....

Beszélgessünk újra mindenki-
vel. Pénzhez juthatunk, ha a barátságos

Galadinnak visszaadjuk a kedves
nagyapapa umáját, amit a teleport vi-
har sodort hozzánk. Felderíthetünk
egy nagyon alogéns pénzkeresőt
lórast: a hidegvérű temetkezési vál-
lokozó 100 pénzt fizet minden el-
hunyt lóvag beszállításáért. Persze
ne kezdünk el vadut gyilkolni: csak
jegyezzük meg a lehetőséget.

Lydiát is fel kell keresnünk, hiszen
Hemma egyértelműen elárulta sze-
gényt. Érdeklődünk az árulásról:
vajh miért utálja szegény csapatun-
kat? Bár ez tulajképpen mindgy...
Mivel ránk támad, nincs más al-
ternatíva: önvédelemből vágjuk el bá-
jos nyakacskaát. A cuccal közöl
érdekes dolgokat találunk, például
egy levelet.

Vajon mit rejthet az öreg fa odva?



A csipet csapat cseppet caépot csapott (mondogasd...)



Nagyon érdekeses Krayg és a villogó fogú Tamplar mendanivalója; nagyjából behatárolhatjuk a goblinok egyik gyűlekezőhelyét. Ez valahol a próbapályától nem messze északra van. Induljunk oda. Erkezésünket időzítsük kora hajnalra, hiszen sokkal szórakoztatóbb álmában meglepni az ellent, és leföldölni a védtelen fickókat. Jó kis vérgőzös játék ez...

Ha jó helyen keresgélünk, találunk egy fawni plásvéget. Ilyet Monitorban egy helyen láthattunk; Simonnál, a fogadósnál. Csak egy kisebb hadsereget kell leföldönnünk ahhoz, hogy megszabaduljunk. Induljunk vissza Monitorba. Ha van egy kis szabad időnk, keresgéljünk egy kicsit. A bejáratnál nyugatra, egy kicsit távolabb a falról az egyik bokor vagy fa tetején egy csillogó gyűrűt találunk. Szeressük meg annak ellenére, hogy semmi haszna nincs.

Monitorban keressük fel a barátoságos Simont, és kérdezzünk az üvegről. Rövidesen bedobja a tőröközöt, és teleplázi magát a varázslattal álcázott goblin kém. Hirtében megkapjuk az első igazán fontos információt a titkos alagút bejáratáról, és az első nagyon fontos tárgyat, egy kulcsot. A titkos lajérat masszé északi nyugaton van. Előbb menjünk el Fawn felé, hiszen még nálunk van Deffike szerelmes levele.

Ne menjünk be a városba. A hid előtti jobbra van egy ösvény: tapodjunk rajta addig, amíg a tengerészek táborához érkezünk. Adjuk át Ruggs-nak a levelet, és dumcsizzunk egy jót mindenkivel. A térképrajzolótól kapunk egy térképet. Ez egy igazán szuper találmány: gyönyörűen megmutatja a világ térképét. A játékhoz pontosan ezt a térképet mellékelik papíron. Ha van nálunk egy sextáns is, akkor a pozíciókat is bemutató a program.

A titkos lajérat a kontinens északi nyugati csücskén van, menjünk el oda a tengerpart mentén. A lépcső elég nehezen észrevehető, a nagy fa majdnem teljesen eltakarja. Nyomuljunk le az alagútba. Világításról lámpákkal gondoskodhatunk, ezt az egyik haver: bel közöbe nyomjuk, a másik kezével még tud harcolni.

Ezután hosszú ideig goblinokkal, tolellanokkal és egy-két egyéb monsterrel fogunk küzdeni. Az alagútban lesz néhány veszélyes csapda: többnyire aknák, altató csapdák. A fejellenek nagyon vicces lények: aranybogyókat hullatásznak magukkal. Előbb losszunk meg őket előtűktől, majd jvaiktól. Az alagút elég egyszerű, nincs sok elágazás. Nagyon érdemes megkeresni a "lrod-doom staff" nevű csodalegyvert. A beszerzésénél ismét kihasználhatjuk a program onyhe hiányosságait: mesztől emeljük el a botot a szék-nyecskék közül. Ez a bot nagyon erős varázslatokat nyom be az ellen-eknek, és van még egy szuper lu- (ajdonsága: nagyon jól világít). A töl- (lőte sajnos elég hamar kimerül, vi- (gyázzunk rá).

Előbb-utóbb újra kibukunk a nap- (világra a goblin főtábor mellett. Nő- (zünk rá a térképre. Wow! Alkeltünk a csatorna-alagúton! A telhőten öröm perze nem állimot: a tábor- (létjezen körülveszik a zord hegyek.

Mi is zordonan fogunk kinézni, amikor már 10:20 apránként leme- (szárolt goblin véreben leledözünk. Csendben közelítsük meg a király- (kunyiját a természetes erőd felől

dalán, és pihenőkül megunkat a- (döntő csata előtt.

Nyomuljunk be Pomdirgun házá- (ba, és cseverésszünk egy jót a he- (gyes fogú zöld ásszal. Végül nem marad más választás, mint a harc. Múlán kipuccoltuk a lébert az élő goblinoktól, kutassuk át Pomdirgun cuccait. A kulcsokat természetesen most is gyűjtsük. Menjünk el a tábor északi-keleti sarkába, és apránként vizsgáljuk meg a helyi flórát. Meg- (van a kornadt fa? Bőj ré az egérel kétszar, és most repül a kismadél! Az odúban egy lőzbot! (Bevallom, erre a lehetőségre csak hosszú hó- (napok után jöttem rá. Hléba, éréxem.) Ez az eset a későbbiekre is hasznos lesz: minden odvas tőt gondosan kutassunk át. Jó kis scroll- (ok, kulcsocskák, satöbbicakék lapulnak az odúban. Természe- (tesen mi is felhasználhatjuk ezeket raktárként. Még hullákat is bespá- (zolhatunk a fákba.

A táborban kizsabadíthatunk egy monitor lovagot. Ez egy kellemetlen figura: ha harcba kell szállnunk az ellen- (nell, ő is ellenségnékné minősül. Ezért inkább rohanjunk el az ellen- (elől, amíg velünk van. Szerencsére Johnson hamarosan lefodjba a tal- (pát végelgyengülésben.

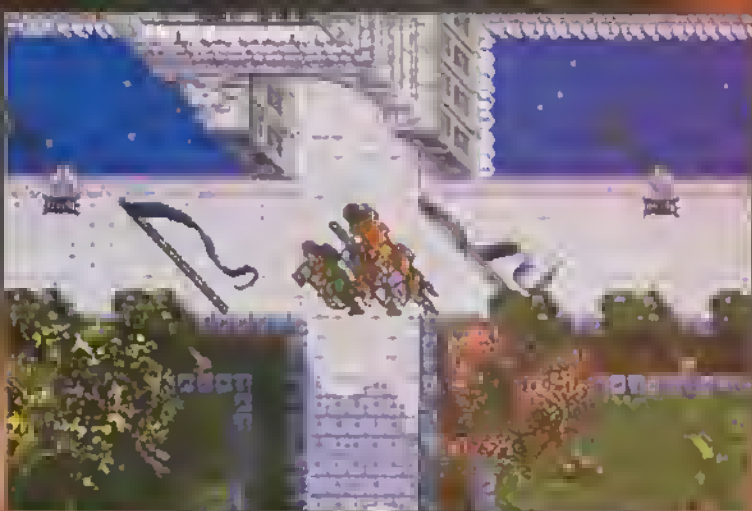
Menjünk vissza az alagút bejárat- (ajtóhoz, és nyissuk ki a szűk sze- (rezhetjük s monitori erehlyát, a sis- (akot. Gyorsan öltösk is megunkra. A többi cuccból is szereljük fel magun- (kal alaposan, és olvassunk bele Pomdirgun privát levelezésébe. Is- (mét meglepetés: Monitor lőnöke és- (segédje is Pomdirgun dolgozik! Grrr! Monitorban híreink alapján rövidesen- (kültör a balhé: Marsten és segédjét lecsukják.

Ismét egy kis időhöz jutunk. Ha el- (hoztuk Johnson hulláját, akkor al- (hamvaszthatjuk 100 pénzért. (A hamvasztást is saját közölég kell vé- (gázni.) Most már valószínűleg elég tapasztalt a csapatunk ahhoz, hogy betérjünk a küzdőtérre edzeni. Ahogy már írtam, itt nagyon kell fi- (gyelni: ha véletlenül bezárná magát a kapus is a küzdőtérre, sajnos vissza kell tölteni az állást, mert nem tud a fickó kijönni. 50 pénzért bárki- (vel gyakorolhatunk, és szerencsés es- (esetben fejlődnek a játékos jellem- (zői. Először erőre lesz szükségünk, hogy az összeharácsolt javakat el- (tudjuk cipelni. Ehhez Galadin edzé- (se javasolt.

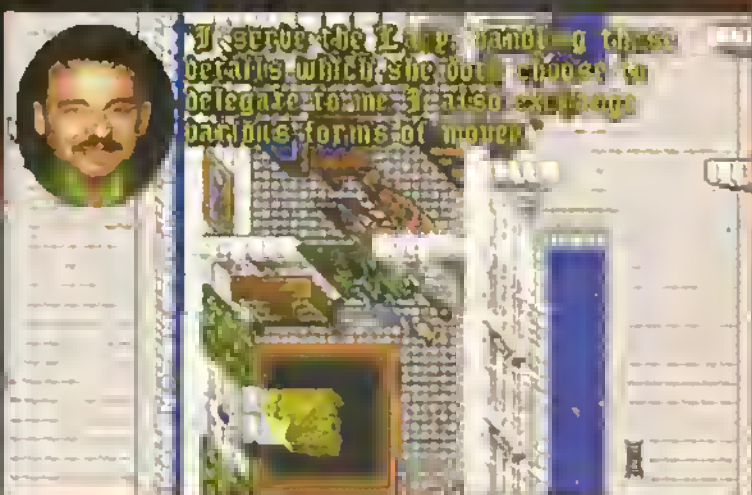
Folytassuk az ismerkedést a mo- (nitor polgárokkal, különösen a ked- (ves kis töltőtálgalamb kocsmáres- (tényezővel. Gondosan udvaroljuk kör- (be. Kapunk tőle egy kulcsot, ame- (lyet az egyik erülő bizott rá, és egy kedves meghívást egy kis ház- (kal pajzánkódásra. A kulcsot a rejtett- (lőpor raktárának ajtaját nyitja. A rak- (tár a városon belül van. (Keressétek meg: csak nem lövök te minden po- (sént.) A raktárban találak alapján is- (mét telceszerűsítünk egy kicsit Hammmával.

Ne hagyjuk ki az izgalmas éjsza- (kai programot sem. A högy kb. haj- (nali 4 körül fogad. Ténnyeszetesen ne az egész csapattal állítsunk be: kén- (jök meg a haverokkal, hogy hagyja- (nak magunkra. A jól végzett munka után fogol egy szép bűndát kapunk szívszerelmünktől.

Lohet, hogy méi megkaptuk az- (túlul Luthert szép új pajzsáról. Ez nem más, mint Dupré ellőpor- (tál- (dott pajzza. Luthert perze elég bun- (kó ahhoz, hogy ne adjá vissza. Ha



A szokásos: 'Ki itt belépsz, hagyj fel mindan reménnyel!'



Pénzt én is szívesen válllok bármire, ami csak mozdítható

külvjvk párbajra, csak nagyon ma- (gas szintekkel tudjuk legyőzni. Egyenlőre hagyjuk a fenébe. Men- (jünk inkább vissza Fawnba, a szép- (hőgyomények birodalmába.

Természetesen itt is az ismerke- (déssel célszerű kezdeni. Menjünk- (talán a botba. Itt Alyssand és elfo- (rult elmájó papája ügyködik. Alyssand elvesztette a kedvesét, a- (papa pedig az ifjú Frell eltűnése mi- (att szomorkodik. Frell elrablásával is a Moonshade-l mágiust vádolják.

Alyssand telismeri régi jeggyü- (rűjét, amit szintén a telepor vihar tűt- (hezozónk. Nekünk adja, hogy ne emlékeztosse állandóan eltűnt sze- (relmére. Egy lőst alati megpróbál beszervezni a városi pártharcokba. Kedves, nyílt arca van, egyez- (szünk bele a szövetségbe. A bot pincé- (jében alaposan nézzünk körül, itt a rejtett- (kopcsokok újabb népos hadál támadhatjuk meg. A dízájnerok egyik- (kedves szokása, hogy egyes káso- (lókra mindenféle tárgyakat tesznek.

Tartsuk észben, hogy ne lopjunk- (el mindenit! (hmm... ez a figyelme- (ztetés célt tövesztett.) Sőt, ha egy- (mód van rá, akkor semmit.

Fontos figurá az a kis zöld fickó, a- (kancollár. Dumáljunk ki belőle egy- (igértet, hogy látkozhatunk Lady Yellndával, majd derítsük fel a ma- (radék tetepet. Társalogjunk a kap- (tálynnyakkal, a högyökkel, a kalón- (kkel. Egy idő után feltűnő lesz, hogy Zullth gondosan követ mindent- (tová. Ha már nagyon unjuk, kérdezzük

meg tőle, hogy miért követ. Ezen- (szerencsésen megsértődik, és el- (húz.

Játékdampunktól függően térjünk- (be a kocsmába. Itt újabb lőtkat sze- (rezhetünk a különös tárgyakról, és- (előbb-utóbb tudhatunk egy sike- (telen merénnyetett is.

Rövidesen fogad ölédisége. Innen- (nagyon sokáig szinte automatikusan- (folynak az események.

Dupré (azsízsem az ővé a legals- (csonyabb IQ) elszólja magát, hogy a szigellakók rémét, Lord Bntlsht- (szolgáljuk. Ezen felbuzdulva a szor- (gos lawnlak azonnal lömlőbe vetik Dupré-t, a csapat maradékát pedig- (házi őrzetbe dugják a kocma egyik- (szabad szobájában. Soha rosszabb- (szállást... Szegény Dupré vissza- (aszalódik a nedves lömlőben.

Másnap vonuljunk be a tárgyat- (terembe, szemléljük meg az öräku- (lumot, és nyomkodjuk hosszan az- (egéret. Akinek van kedve hozzá, az- (persze figyelheti a port is. Vicocek- (ezek a lawnlak: nem Zullth követett- (minket, hanem a lökatona. Hosszas- (szőszölés után végre elhalasztják a- (tárgyalást egy nappal.

Kedves szokásunk szerinti ismét a- (hajdonokkal szűrjük össze a levelet. (Jó ötlet! - CoVboy) Alyssand hoz- (zásegít, hogy éjszaka beszélhes- (szünk Duprével. Vájjuk ki a sőtöt- (éj legsuynyabb ériját, és esonjunk be a- (börtönbe. A beszélgetés elég unal- (mas lesz, ellenben láthatunk egy- (szép újfaja kapcsolót

Ez a meretlen tekintet átmenetet képez a formálervozeltől onthoz-megvilágító-lámpakapcsoló és a leje szorítható orosz bányászlámpa óriásműcsatlakozója között, ez utóbbihoz közelítve. Na mindegy, knp csoljunk egy jóízűt. Ajtó fölé, mi be.

Nahát-nahát! Itt az egyik kapitány éppen az igazmondó Orákulum programját írja! Whoaaa! Szörnycső-ro ó sem vacakol, kardot ránt, így nekünk sem kell lárszstanunk magunkot az udvarlaskodással. Hárman egy ellen, csak sportszerűen! Átüljük át a megfélemlítő karokat, és kárjuk meg az Orákulumot a csel-szöves felolajozással.

Másnap nem sok gondunk lesz: felkötődéskor kitör a balhét. Dupái is lelmenti a Hölgy, és körpótlással kap egy kristály rózsát. Az őszes-lakóúvek hölgyi lele ill is bőrlőbe kerül, hagyjuk is ott. Esetleg ledönt-hetjük az kedvesen előkészített vízescsöbbről.

Eddig kissé rohamlompóban járszotunk, ill az ideje, hogy alaposan körülnézzünk a kontinensen. Kezd-jük délen, Monitor mellett.

Hammától, az egészségügyi óran-gyallól már hallhattunk a Sülőről, ahol az óngyilkos hajlamú Iljú lov-gok könyveden letelepedtek magukat. Nem rossz ötlet ill körülnézni. Fák-lyál, vagy egyéb világító cuccal ter-mészelesen vigyünk magunkkal. Már a labirintus okén is láthatunk egy-két halott lovagot, akik ebben az állapotukban nagyvívóként fűzetősz-közként funkcionálnak. Egy halott sütya kb 12 prütty (serpentinai súly-eység), ezért többször lesz csak a visszauton begyűjteni őket. A buta lórokonok keresztlőverekedve ma-gunkal előbb álkelhetünk egy ki-sebb, majd egy nagyobb híd. Kör-ben láva, tűz, jó kis lűdémonek.

Az egyik ajtó mögött egy Kigyó botot találhatunk. Ez szennlem az egyik legjobb kitalált lögyer. Alap ja egy hosszú bot, amolyra egy győ-nypír kigyó csavarodik fel. Nagyon szép a rajza. Harcban kékezes fog-yar, és bonus szolgáltatásként meg-mérgezi az ellenfelet.

Ha elég gyorsan haladtunk a jára-lokban, akkor itt elhalálozunk csa-palosul, mert kiszikkadunk. Itt stró-glál választhatunk: vagy erőlkö-dünk, és egyre tovább rohanunk, vagy visszalordulunk, illetve hagy-juk, hogy a szerzetesek a Sütőn ki-vől lánasszanak fel. Ha tovább tu-dunk haladni, egy idő után megszü-nik a szákkadás. A további lűtlete-ken jól képlelti alagutat találunk, egy nyílolt és egy álfárlató hídai. A sa-rókban többen is vízért könyörög-

tek. Ez az egyik még megoldatlan helyzet. Hiába vittem vizet, bort, sőt, nem tudtam megfárlni őket. Dühösen meglámadnak. hmm... Egy időre inkább konzerválom ezt a problé-mát. Egyőbként a szornjzók har-langjában el van rojtva egy láda, né-hány jó lelezorálással.

Innen sajnos bizonyos vissza kell lordulnunk, nem tudunk továbbjutni. A visszauton lőmjük meg a pénzár-cánkat néhány halott lovaggal, aki-kei majd Henry tomlakozási vállat-koró legnagyobb dírméno elham-vaszthatunk. Jó pénzlovást jelent-e-nok a lőlők is: szinte mindegyiknél van néhány remekbeszabott étkő.

A közelben van egy romos udvar-ház, benne szinte semmi. Ilyenkor mindig előg a kétség, nehogy ebe-z-ladjak valami fontos dolog lővőlt. Az udvarház mellett egy romokkal lezárt kerámet találhatunk, benne minden-féle finom táplálékkal: juhok, tehén-ek (őőb...) fegelésznek a friss, hama-las réten. Egy telepört is van a le-zárt részen, már csak be kellene jutni valami ravasz módszerrel. Ez sem sikerült. Talán majd később.

Észak-északnyugatra nem messze valami faépület romjai pihen-nek. A lakásba rejtve a hajdani gazda néhány pénzt találhatjuk.

Innen északra van az Alvo Bika Kocma. A következő fontos felada-lok itt lesznek, így megint inkább ke-rüljük el, menjünk tovább északra, majd keletre. Még mit gyár? Nagy-szerű. Menjünk be.

A gyár szellemétől (nem összeté-vosztható a munkaszellemel) jó kis tanácsokat kapunk a feladatról, a biztonságot kedveől lűrásban is. Mi-vel szerencsétlen kísérlet eddig a nagyszerű Avatarra várt, végre eltá-vozhal az örök vadászmezőkre. Nézzünk körül az emeleten, majd monítsuk ki az állást, és ballagjunk lo a pincébe. Természelesen gyűj-tünk világosságot, minek tapogás-sok sötétben a hullákat?

Vajha mi gyárthatlak ebben a gyárban? Szappant? A pince dugl-o van csontvázakkal... Nézzünk körül alaposabban. Ha a meglepetésen túl vagyunk, gyorsan verjük le a virgoc-szontvázakat, mint borvirágos areű gazda a pandomisomkarókat, és víz-gáljuk meg a hordókat és a ládákat. A hordók nagyon szuper tartályok: a sok felesleges csontot ügyesen bepekölhatjuk. Sikertől a ládákat is kinyitni? Naccerű. Akkor most már tudod, hogy meg voltak csapdázva.

Figyeljünk figyelmesen, közben tanulmányozzuk a Magyar Hejcsírás szabályait. Figyelni azért kell, mert a szokásos szln-kontraszt mellett

esetleg nem vesszük észre az ill-nyó nadragulyát és fekete gyöngyöt. Menjünk tovább a pail menlén Nemsokára egy jó állapotú zárt ház-hoz érünk. A tetlen egyáltalán luk van, ezen keresztül valami aranyrud- sze-rűségekkel láthatunk. A behatolási kísérlet sikertelen lesz.

Az innen keletre eső rőszeken nagyrészt a semmit találhatjuk. Északon van egy lejáró, amin alkai-milag végigvonulhatunk, közben dű-hős nagakat gyilkolászva. A fekete építmény elég különös ahhoz, hogy valamikor esetleg majd fontos le-gyen, de most még semmi nem tu-dunk vele kezdeni.

Menjünk át a kontinens nyugali felére. Az ordőben további érdekes helyeket találhatunk. A leggyász-erűb talán az erdőszékh. (Vagy va-lami hasonló.) Itt sajnos azo módon az egész család kiirtották a goblinok, minti gyanútlan állampol-gárt az ingallanadó. A hőtől nem messze fura kis kőrákás domboro-dik, alatta az elrejtett családi éksze-rek. Ezt talán elvihetjük (legelőbb rálogjuk a nyuszira), de a halott hölgy nyakékát hullarablás után inkább ne legyűk magunkévé.

A háztól dél-délnyugatra egy ala-posan bezárt 'kereskedelmi állomás' van. Gyanús. Kinyitni, lerombolni, vagy megenni nem lehet, hagyjuk magára.

A parthoz közeli kunyhóban egy bohóc lakozik. Sajnos harcban au-tomatikusan ellenséggé válik, inkább kerüljük el, ha ránk lapadna.

Érdebőben alaposan kitalassuk ál a fákát. Többek között találunk egy Kigyókoronát. Biztosan jó lesz va-lamire, vigyük.

Ballagjunk vissza lőútra, és indul-junk észak felé. Messze, majdnem a mocsárról egy toronyból nyíló kis híd keresztezi az utat, két vége két szigetre vezet. A toronyba egy rejt-lett ajtón bejuthatunk, do minek? Semmi különös nincs a szigeteken. Menjünk tovább észak felé. Vonulá-sunk közben időnként ritmikusan csapkodjuk agyon a támadó kroko-dilokat.

A mocsár előli balra lordulva egy félelmetesen izzó kaput találunk. A kapu mellett egy halott óriás, egy csomó pénz, tárgyak, minden! Szed-jük össze a csapat összezes bátorsá-gát, és menjünk át a kapun: egy kis-csi, zárt, budiszerű építményl találunk. Az ajtó nyitókája a bal oldall oszlopon található. Gondosan kuta-szuk át a csontvázakat, szedjük össze az ékszerket és a legyvereket.

Menjünk vissza a nagy mocsár, a Gorbá bejáratához. Mielőtt behatol-nánk a bűz borzadályos bűrdalmé-ba, nosztalgialézzünk egy kicsit. Emlékeztet meg a Dragon Wars-ra? Remélem igen. Nagyon szuper kis játék volt. A lő ellen neve Namtar volt: lordítva Halmen. Gorbá-lab-Balrog. hihhii... Tolkien mester fo-roghat a sirlában az elmaradt szer-zői díjak miatt. No, menjünk be a lőbe. Nem jutunk messzire: pillana-ton aláll meglepészik az egész csa-paton a szund. Az álom messze rő-pit: Álmába. (Vagy ezt csak álmod-tam? Mit vacsorázhaltam?) Itt egy kedves hölgy felvilágosít, hogy sem-mi értelme erőlködnünk, előbb meg kell szabadulnunk a fivért a szár-nyaltól. Huh. Ez elég vadul hangzik. Ha már itt vagyunk, nézzünk körül. Megtekinthetük több bájos hölgye-mény bájait, Cantra rémületét, egy kicsit hazagondolunk Britanniába, stb. Egy tanács: ne szedjünk össze túl sok legyvert, mert ezek elvesz-nek: amikor legközelebb Álmában lő-runk, már nem találjuk meg őket. A délnyugali sarokban csodálatos kigyót találunk, és extra ímfót: előbb-

utóbb bele kell nézünk a Holdkő-be. Szuper. Most azonban menjünk haza, ahhoz sajnos meg kell hal-nunk, a leggyászorűb, ha beolpünk a nagy tűzbe.

Kissé másnaposan ébredünk a mocsár előli ismerős helyzet ugye? Menjünk el az Alvo Bikába. Embé-rek sorozatos ellűnése találja izga-lomban a jónópet. Aszokásos ismer-kedési kezdjük a kocsmatulójjal, Dudrával. Na!a visszacsérlehetjük a teleport-vihar jóvóltából hozzánk került házipapucsot egy csizmára, és kubérolholunk egy szobát. A kocs-mában szemléltetést egy csomó pletykafészék lakozik, de azért lő-rebemesen hallgassuk végig minde-liszomű mennyiségű információból kell kiválogatnunk a számunkra szükséges fűredéket. Ezek közül a legsürgősebb Hawk kapitány. A kocma kikötőjében vesztőlő hajó-nak ő a kapitánya, de a piszok Flindo, a Moonshade-l kereskedő bosszúból olhurcoltatta őt a moni-tor örökkel, mert a kapitány nem volt hajlandó vízroszállni a viharok kö-zélt. Fontosságunk tudalában ballag-junk át a közeli őrtoronyba. A pin-cében találunk Hawk kapitányra.

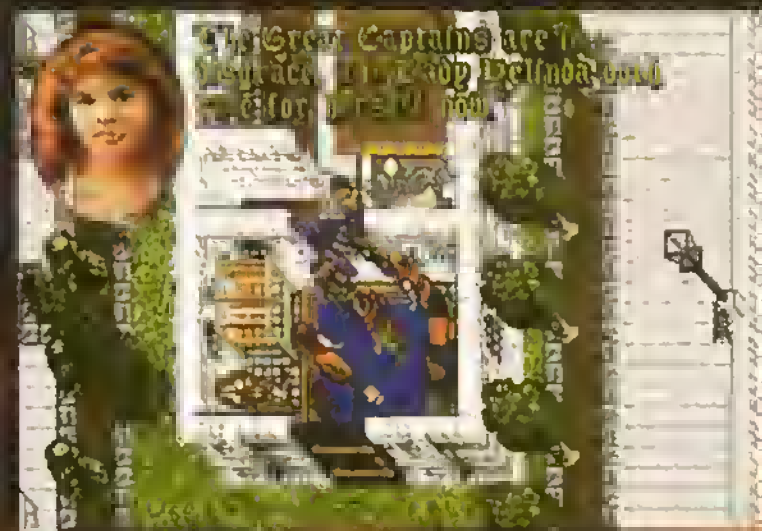
Ez az alak hajóskapitány??? Job-ban hasonlít valami rovott múltú úton-élőre, vagy politikusra. Na mindegy, ha ő a hajó főnöke, akkor valahogyan ki kell szabadítani. A bűzke moni-tor örök váltásdíjaként kért a hajó-épí-tőpedig polátlatlan magának szommit sem szemil, hogy nálunk van Moni-tor Sisakja? A magas hivatali állás? A Főnöki tisztség? Jól fűtőken kel-le-ne bilitleni ezeket a nyerdőszkedő csirketfogókat! Valószínűleg nem lesz a csapatnál elegendő pénz, ballag-junk hát vissza a kocsmába.

Remélem megismerkedtetek már o bubéjos Selenával? Most valami gyanús üzletet ajánl a szépség. Mi-vel nagyon szűkségünk van a pénz-ra, és egyébként is kellemes egy bájos hölgyemény közelségének il-lata, kisenjük el. Egy meghökkentő kikölése van: nem akarja veszélybe sodomi társainkat, ezért javasolja, hogy hagyjuk őket hátra. Érdekes...

Acsaj szépen élvezet a gyáron túl zárt házhoz, itt bizony elég kaotikus állapotokkal fogunk találkozni: sző-rnyek, teleportáció, vér, könnyek, stb. Ahogy Milo tanácsolja Yossariannak ne feledkezzünk meg küldetésünk-ről. (Jézusom! Van elég beja szegény játékosnak, miért kell még ide a 22-es csapdája is?) - CoVboy) Az aranyért jöttünk! Szed-jük össze az anyagot, és éljünk to-vább. Szinte az első sarkon megle-petés lagad: egy kisebb zsolokse-reg rohan le, Selena pedig láthatal-anra kapcsol, és ellíttan. Hátrahagy-lad a barátaidat a kocsmában, hogy ott rőlőjenek a boroskancsók lőlkét? Akkor most fűss az életednél!

Menjünk vissza a toronyba, és váltsuk ki Hawk kapitányt a mocsá-rból. Veie is tárgyaljuk meg a helyzet-tel. Szerencsére hajladonk válszik hálából álluvarozni csapatunkat Moonshade partjához. Mielőtt átkel-nénk a tengeren, még egy kicsit maradunk, hiszen mindenki a titok-zatos ellűnésekről mesél. Menjünk le a pincébe. Itt többek között találunk egy bikaszobrot. A kocsmal mese a bikáról és megőkezéséről szóll... keressünk hál egy gyűrt. Ályssand jeggyűrűje pontosan illesz-kedik a bikaszobor orrába! Szeren-csére, vagy sajnos, nem lőrténik semmi. A pince végében található a jóll makacsul zárva marad. Az ellű-nések viszont Innen indultak... Egy hónap múlva folytatjuk, addig izgu-jalok szorgalmasan!

Pörkölő Desiato



DreamWeb

*Szörda, Március 28.

Ryan.

Hát itt van. A napló első sora. A saját nevem. Az idő pontosan délként 11.45.

Nem tudom, miért vettem meg ezt a naplót. Ha már itt tartunk, azt sem tudom, miért írom. Soha nem vezettem naplót ezelőtt, még kisgyermekkoromban sem.

Az álmokról nem fogok írni - részletesen legalábbis nem. Nem vettem papírra a rémálmaimat. SOHA!

Na ebből elég lesz...

Tényleg elég lesz belőle. Ez a kis részlet Ryan naplójának az eleje, amely hasonló stílusban folytatódik vagy 40 oldalon keresztül, és nagyjából elmeséli a játék kerettörténetét. Akát érdekel, olvassa el, mi megpróbáljuk viszonylag röviden összefoglalni!

Ryan barátunkat álmában mindenféle szörnyűségek gyötrik, például megjelenik előtte Isten, tőle talpig mikulásnak álcázva, és felszólítja, hogy öljön meg embereket. Eközben egy Dealer névre hallgató gyilkos is garázdálkodik a városban, bizonytalanságban hagyva hősünket, hogy vajon nem ő a gyilkos, és álmában gyilkol? Hosszas rémálmódorás után egy templomban Ryan összefut a gyilkossal, ezentúl az álmai azt sugallják, hogy őja meg ezt az embert. És nem csak ez az egyet, hanem még további hatot is, akik a világot fenyegetik. Barátunk egy darabig húzódozik, de aztán tovább határoz, és álmok meggyőzik, hogy ő lesz a Szabadító, és kilógja nyílni a 7 rossz bácsit. Itt indul a játék, az Intro-ból pedig kiderül, hogy az álmokat az Álomháló őrzői bocsátották Ryanre, ő a kiválasztott hős, blablabla... Aztán egy varázslattal felébresztik barátját a melletti békésen szenderegő hősünket, és közlik vele, hogy az első áldozata Crane névre hallgat. Az illető rock-énekes, és merő véletlenségből épp a városban tartózkodik... Itt indul a játék.

Pár szó a kezelésről és egyéb szükséges tudnivalókról.

A játék kezelése egérrel történik. A mozgáshoz mindkét gomb azonosan használható, mozgást csak kijelölhető tárgyhoz vagy kijáratához lehet. A következő gombnyomásra megvizsgálja az illető tárgyat, és kapunk egy-két ikont, általában csak egy Use-t, néha egy Open-t is. A Use-hoz esetenként a tárgylistánál választhatunk egy tárgyat is, az Open-re is a tárgylistát kapjuk, valamint az épp kinyitott cucc tartalmát.

A tárgylista úgy jön elő, hogy a kép baloldalán elhelyezett hősünkre click-elünk. A bal gomb kézbeveszi a tárgyat, a jobb gomb pedig az előző vizsgálattal megegyező képet ad. 3 képernyős a tárgylista, ez 24 tárgy, borzasztó kevés... El is dobhatunk itt valamit, később felvehetjük, ha mégis szükség lenne rá. Használni csak tárgylistában lévő tárgyat tudunk, így pl. a pénztárcából ki kell vennünk a hitelkártyát, hogy csinálhassunk vele valamit.

A kép jobb felső sarkában van egy Zoom Control ikon, ezzel kapcsolgathatjuk a bal alsó sarokban lévő zoomolást. Nincs értelme kikapcsolni, miután a tárgyak itt sokkal könnyebben észrevehetők. A Zoom Control alatt egy Disk ikon van, ez valószínűleg senkit nem fog különösebb gondok olé állítani. Ryan számára clickeelve az aktuális helyszínről kapunk egy rövid felrást (Look Around).

A megoldás ismertetésének megkezdése előtt annyit mondanánk, hogy csak a megoldáshoz

vezető utat mondjuk el, a játékban szereplő irratlan mennyiségű egyéb tárgyra nem járunk ki, de érdemes velük próbálkoznunk, szórakoztat. Szintén nem térünk ki a tárgylimit okozta nehézségekre sem, mindenki gyűjtögetessen kedve és vérmérséklete szerint.

Kezdünk akkor játszani...

Eden nevű barátunk hálósobájában kezdünk. Először is beszélgetünk a hölgygel. Azt mondja, hogy lámát üvöltöztünk álmunkban, és aggódik értünk. Aztán figyelmeztet, hogy talán menjünk dolgozni, ugyanis már késésben vagyunk, és Sparky, a tőnőnk nemigen fogja értékelni a sokadszori pontatlanságunkat.

Először is használjuk az óránkat, ekkor a jobb felső sarokban az ikonok mellett megjelenik az idő. Szerdjük össze a lent található asztalról a cigit, az öngyújtót és a pénztárcát. A pénztárcában egy hitelkártyát, egy lényképet, valamint egy listát találunk. A listán a lakásunk ajtajának a kódja található (5106), különben elfelednénk, a fotó Edent ábrázolja. A hitelkártyára pislantva látjuk, hogy jelenlegi vagyónkunk megközelítőleg 0 kredit, úgyhogy sürgősen nézzünk valami pénz után... A hitelkártyát ne tegyük vissza a tárcába, többször is szükség lesz rá.

Menjünk át jobbra a nappaliba, itt a jobb felső sarok táján van egy asztal, rajta egy piros hálózati cartridge, ezt gyűjtjük be. Szintén gyűjtjük be a jobb alsó részen ácsorgó rossz mikrosütőben elrejtett kulcsot. Miután barátunkat így kiköszöltük, induljunk el a munkába. A liftek és nyitók kezelése mindig irányítópanellel történik, erre nem térünk ki külön.

Miután kimentünk az utcára, és elhagytuk a ház környékét, kapunk egy menüt, hogy hova akarunk menni. Menjünk Sparky kocsmájába (ugyanis hősünk kocsmárosként dolgozik). Az árnyékban egy részeg alszik, üvegekkel körítve, az eső meg csak esik... Menjünk be, és beszéljünk Sparkyval. Kérdezi, hogy megkaptuk-e a levelet. Nem kaptuk meg, és bocs a késésért. Semmi baj. Semmi? Semmi. Ki vagyunk rúgva... Ryan nyavalyeg egy sort, aztán elkéri az eddigi jövedelmét. Sparky

beleegyezik, és azt javasolja, hogy pihenjünk pár napot. Használjuk a hitelkártya levasót (Credit Card Reader), természetesen a hitelkártyánkkal, kapunk 1234 egységet. Mielőtt távoznunk, beszéljünk a pultnál ücsörgő űrgéval, aki barátságatlan morgás közepelte tudálja velünk, hogy David Crane a Rogency Hotel-ben tartózkodik. Majd meglátogatjuk az urat, csak előbb szerzünk valami foggyert...

Menjünk most ki, majd haza. Édes otthonunk szokás szerint egy szemétdomb képét mutatja. Minden feleszörva hálózati cartridge-ekkel... Nekünk csak a hálózati Interface mellett piros cartridge kell, ezt tegyük az Interface-be (open Interface, tegyük be a cartridge-t). Most használjuk a Network Monitort. Kis szünet a leírásban, lássuk a monitor kezelését.

A hálózat védelmi rendszere úgynevezett kulcsokon (KEYS) alapul. A nyilvános (PUBLIC) kulccsal ellátott adatokhoz mindenki hozzáférhet, a speciális kulccsal ellátottakhoz csak az, aki ismeri az illető kulcs jelszavát. A mi kulcsunk RYAN, a jelszó BLACKDRAGON. Később majd szerzünk továbbiakat is... A bejelentkezés LOGON <KEY> módszerrel kell, aztán kérdezi a gép a password-öt. Azaz LOGON RYAN, aztán BLACKDRAGON. A KEYS parancs megadja a jelenleg érvényes kulcsok listáját, a HELP segítségével ad (komoly segítséget...), az EXIT pedig kilép.

Az adatok rendszere: van egy lista, amelyen belül különféle témák. A LIST parancsra megkapjuk az aktuális témákat, a LIST <FILE> parancsra megkapjuk a file-hoz tartozó témákat. Ezeket a READ parancsral olvashatjuk el. Pl. LIST, LIST MAILBOX, READ LOUIS. Ha hosszabb a szöveg, mint egy képernyő, akkor a Space megnyomásával megállíthatjuk/továbbengedhetjük a listát.

A legtöbb cartridge-nél a LIST a következőket adja.

- BANKNET: A bankunkat érhetjük el vele, a tulajdonos kulcsa kell hozzá
- MAILBOX: Elektronikus leveleinket tekinthetjük meg itt. Szintén csak a tulajdonos kulcsával használható.

Na tessék! Ez itt pont az a játék, ami szegény Müllernek is tetszene...





Ez a kép volt 'LAST' néven kimentve. Vajon mi a fenét ábrázolhat?

- NEWSNET: Mindenféle hírek, lényegében az újság szerepét tölti be.

- CARTRIDGE: Az előző 3 mindenn kártya esetén azonos, az az egyetlen pont, ahol a kártya tartalmát vizsgálhatjuk meg. Ryan kártyái löbbnyire üresek.

Akkor ennyit a hálózati közléséről, jöjenek a teendők.

A piros kártyánk elhelyezése után használjuk a monitort, és jelenítkesszük be (LOGON RYAN, BLACKDRAGON). Vizsgáljuk meg a bankszantrókat (LIST BANKNET, READ BALANCE). Szomorú látvány, valmí 600 pénz adósságunk van... Nézzük a hiteit (READ CREDIT) - jelenleg csak cégnek van hitel. Igen? Akkor lendes lótok, hogy még nem jelentkezték nálunk a 600 pénzért...

Olvassuk el a leveleinket (LIST MAILBOX). Az első két üzenet személyes jellegű (READ LOUIS, READ SPARKES). Louis neheztel, hogy nem keressük le a nőha, Sparkes levele meg a múlt emlékeiről kirágásról szól. A másik 3 levél hirdetés (READ LEK, READ KARMA, READ CHEMOCLEAN): az első egy új Network Men-től akart ráküzödni, mindössze 9999.95 pénzért, a másik egy előfizetendő lévő vállalat hirdet (hely 19.95 egység), a harmadik pedig valami bazillázó. A nálunk is meg szokott mocskok.

A NEWS-t mindenki nézegesse saját belátása szerint, nem sok fontos info-t tartalmaz...

Ezen a cartridge-en néhány személyes adatunk is van (LIST CARTRIDGE, READ PRIVATE): meglátjuk két kódos ismerősünk ajtó kódját, Edon-el (2865), valamint Louis-ról (5238), ezenkívül egy aggódó megfigyzést, amely szerint 15-e után bármikor jöhetnek a pénztől, vagy 2400-ról tohál szó, és jó lenne Sparky-tól hitelt szerezni. Fuúcs...

Most vizsgáljuk meg Edon cartridge-ét is (LIST CARTRIDGE), tartalmaz egy MEETING és egy CODE címet. Az első aittól szól, hogy Edon 14-en 9:30-kor találkozik egy bizonyos Mr. Sarlan-nal, akivel új témakörökről fog csevegni. A másodikban Edon azt fejtegeti, hogy a biztonságiak javasolták neki, hogy 5 napon belül hagyja a biztonsági kódját, és az aktuális kód (7833) 14-vel bezárólag érvényes. Jól jön ez még egyszer...

Ennyi elég lesz egyelőre a hálósati aktivitásból, nézzük körűt a szomszédságunkon. Találunk a jobb oldali létrós szokrény előtt egy Ankh-ot, amely mindig Edon-re emlékezteti Ryan-t. Az ágyról szedjük le a legutóbbi élekezés nyomait még viselő kését. Ha egy csöpp jóérzés szorult belénk, Edon cartridge-ét vegyük magunkhoz a hálósati interface-ből...

A következő állomás Louis lakása. Ahogy betépünk, érdekes események törtennek: egy úrgo valami fénylő csolrral potáncsap minket, aztán félig kábult hősünkkel állapja... a cipőjét. Hogy mindezt miért csinálja az rejtel, de ebben a játékban nem kell ilyen apróságokon lennünk. Miután magunkhoz térünk, menjünk be a lakásba, az ajtónál használva a kódol (5238) Louis barátunk ópp a WC-n ücsörög, menjünk csak be hozzá... A rövid beszélgetésből kiderül, hogy Louis ismét alaposan be van löve. Ryan érdeklődik, hogy nonnan szerezhetne egy pisztolyt, mire Louis hosszús nyammogás után kijelenti, a Pool Hall-ban székel Mr. Silverman árul íyeműt, használjuk csak az ő betépjét. Már amennyiben megtaláljuk a lakásában, amely még a mienknél is logatább egy nagyságrenddel rendelkező. Mielőtt elmennénk keresni a kártyát, szedjük fel a budiban Louis cipőit, és öltösk is fel őket. A kártyát pedig a mellékhelyiség mellett állásban találjuk (Unl) miután ezt felszedtük, lávozhallunk is, a szobában heverő cartridge-en kívül ill sajnos semmi érdekeség nincs.

Most akkor irány a Pool Hall. A barátságosan bacsikat hagyjuk békén, csak a csapossal beszéljünk. Ryan kisére bődoró nyelvvel eladja, hogy Mr. Silverman-l keresi, mert egy pisztolyra lenne szüksége, és Louis küldte. A csapos találatl, és előruja Silverman ajtó kódját: 5222. Menjünk be hozzá (balra induljunk), és csevezzünk vele is. Egy nagyszerű lézerlőgyver ajánl, még egy gyere is tudná kezelni (ez nem is árt, ugyanis Ryan még életében nem használta legyvert), az ára pedig mindössze 200 pénz. Használjuk a hitelkártya-leolvasót a kártyánkkal, erre Silverman odadobja az asztalra a pisztolyt. Vegyük le, és lávozzunk a Pool Hall-ból.

Következő állomásunk már a Rogeny Hotel. A hallban Crane rajongóival csevegünk, akik biztosítanak leendő áldozatunk ránk imadaturól, valamint érdeklődnek, hogy mi is Őt (jó nagy betűkkel) várjuk e. Hallgassz, madárkám, őt várjuk, meghozza egy kis meglepetéssel.

Beszéljünk a portásnővel, aki csicseregve közli, hogy csak egy lakostálya szabad, a 2 legdrágább (a legdrágábbat Crane bérl), mindössze 830 pénz egy éjszakra. Fizessünk a kártyaleolvasónál, majd vegyük fel róla a szobakulcsunkat. Most menjünk fel a 11. emeletre, ahol találhatjuk a kulcsunkkal meg, és automatikusan a megjelölt emeletre szállít. Fent jobbra a mi szobánk van, balra Crane lakosztálya. A mi szobánkat akár meg is nézzük, csak a 11. emelet volt szükség rá. Ellenben a Mr. Crane lakosztálya előtt folyosón van egy szokrény, amiben egy balta látható a lúzerek számára. Ezt vegyük magunkhoz, és újra irány a 11. Emeljük ismét az áramnyitópant, de most ne a kulcsunkkal, hanem a kössel. Sikorúl is leleszgelni a ledőlet, és egy vezetékek kerül elő, ismét jöhet a kés, és ezzel elvágjuk, hogy a illetet kiüljön már nemigen lehet hívni. Egyébeknél belőlről sem lehet már használni. Ezek után nyugodtan meghúzzhaluk a 11. emeleti szobában lévő kár, amely se-

gítseveral feltevelünk a 11. emeletre, és má: nem lát nyegget az a veszély, hogy a 11. időközben kellelmetlen mozgásokkal fog végezni. A leghatékóbb a hálósati iszeregethetjük ki, és kijutunk a toltórészre. It Crane két gerillája látható, az egyik azonnal ránklog egy kártyát. Használjuk a balat, Ryan belelágja a másik dőb közöttben szerencsésen kikerül az első lövéséből. Most használjuk a pisztolyt, és a fővölőzős báci is a kártyánk, amíg az a saját legyverőnek töltésével foglalkozik. Siessünk tovább (ha nem sielünk, annak kellelmetlen kövélközvényei lehetnek), és ugorjunk be Crane szobájába. Hoppál! David barátunkat még várhatnák egy darabig a rajongói, ugyanis éppen kmmmm el van foglálva. Ryan ráfogja a pisztolyt, mire az elfoglaltság átkolva az ágy alá menekül, Crane pedig egy párnátként megfelelő toltórészre elő. Boszorgossunk vele: előbb kárörvendően vigyorog, hogy ha lépulfantjuk, a löbbiek még erősebbek lesznek, de később könyörgőre fogja. Ne foglalkozzunk vele, puffantuk le (Use Gun). Az utolsóban egy szép lyuk keletkezik, abból pedig egy kék götyőbs ugrik elő, álugrik belénk, és etteleporlást minket a talon lévő készülékek keresztől, egyenesen az Álom-hálóhoz, ahol az Őrzők már szeretettel várnak minket. Az első evil báccsal meglenünk... Már csak annyi a dolgunk, hogy az illető bácsi energiáját áladjuk a Hálónak. Ez nagyon egyszerű: meg kell keresnünk a megfelelő ajtót, és a rajta lévő zárat az Eden mikroslőjében található kulccsal ki kell nyitnunk. Lelelet indulva egy teremben találunk két ajtót, majd továbbhaladva egy előgázás után balra is, jobbra is 2-2 ajtót. Az előgázásnál vegyük fel a lila kártyát, majd menjünk jobbra, és fel válasszunk (Use) az első ajtót. Az aito belőlődik, és most szemből láthatjuk, rajta a kulcslyuk. Nyissuk ki a kulccsal, így áladjuk az energiát a Hálónak, mi pedig újra teleporlódunk.

Meg a skálórban lerünk magunkhoz, egy szemétkapac mellett itt találunk egy ajtót, de a hozzávaló kódol sajnos nem tudjuk, így kénytelenek vagyunk lávozni. Menjünk kiába, és nézzük meg a hálószeron, van-e valami újság (haza, Use Network Monitor, LIST NEWSNET, READ CRIMEWAVE, READ TVSPECIAL). Az első az egyre növekvő bűnözést boncolgálja (az elmúlt héten 78 ember vesztette életét), és megemlíti, hogy mindenki tanácsátalanul áll David Crane, a rockszár meggyilkolása előtt. Ejnyel! Vajon mi löntenheteli szövegnyel?

A második cikk arról szól, hogy Sterling lőbörnök, a közel-keleti erőkhírdet parancsnoka interjúll fog adni a TV-ben, amellyel a Channel 6 stúdióban vesznek fel. Akkor nekünk is ott a helyünk! A akorához szükségünk lesz egy csavarhúzóra, amelyet Eden garázsában találunk meg.

A Channel 6-nál kisebb kalóriai felvonulás van. Az első képményön egy toheratult, kalonával ellátva, a főbejáratnál pedig géplőgyveres őr, aki kommunikatációs próbálkozásainkra közli, hogy nem lehet bemenni. Megpróbálhatjuk lepuellantani, de úgyis mi húzzuk a rövidet. Menjünk mkább körbe, és keressünk magunknak más terrorizálrisvölót. A dőli oldalon egy kapuú ugyanazt mondja, mint a kalona, viszont nincs hozzá géplőgyvera. Jasszunk rá kicsit a pisztollyal... Bang! (Mi egyébként ínylog csak megijeszteni akartuk, de hősünk szó nélkül leléltte. Békés játék...) A halott kapus már nem fog megakadályozni minket abban, hogy a kapcsolótáblát beáradjuk, így kinyitáljuk a hírső ajtót. Az aito a kövélköző képernyőn található, immár szőlesre lárvá. Betépve látjuk, hogy a portás sincs a helyén, így pillanatnyilag nem fényezet semmiféle veszély. A portás pulján van egy használhatatlan számológép, egy

Fogalmam nincs, milyen szöveget kéne ehhez a képhez írni. Gondoljatok talán Ryanre vagy Bryanre vagy amire akartok...



használatatlan telefonon, valamint egy használatatlan brossúsa. A brossúrát azért szedjük le, alatta egy egészen használatos kódokártya lapul. Menjünk el balra, itt a déli ajtó zárját a kódokártyával ki is nyitjuk. Bent találunk papírtörzsdokát, telemosódókat, meg hasonló érdekességeket, viszont van itt egy biztosítékdoboz is. Csavarozzuk le a fedőt, és vegyük le az előkerülő biztosítékot, hamarosan szükség lesz rá. A folyosón északra a stúdió ajtaját találjuk, ahol egy óriási piros lámpa (klimm) világít, jelezve, hogy éppen lehetünk benne, és kívül lágasabb. Menjünk akkor a stúdió másik oldalára (le, jobbra, jobbra, fel). Itt egy létről találunk, amely egyenesen a stúdió fölé visz minket. Ott jersszakok állnak Mr. Sterling, és csak arra vár, hogy valami nagy és nehéz tárgyat lebekecsköljünk... Ilyen tárgy van közel, egy lávanyílható, lelluggeszett láda, csak sajnos az irányítópanel nem működik. Ugyanis kétféle benne a biztosíték... Cseréljük biztosítékot, és csapjunk a panelre, mire időnként szopen Sterling lejö a fölé irányítja a ládát, majd akkurátusan ráeszi. Mutat Mr. Sterling áttranszformálódott a kód-nemzés térbe, beúszik először egy energiagömb, ez is belénkmaszik, és elvisz az Álomhához.

Az öregúr elmondja, hogy a következő áldozatunk egy bizonyos Mr. Sartain lesz (Ouch! Bastard!), mire Ryan megkérdezi, hogy hol találja (kedves matia hősünk, nem emlékszel Eden cartridge-ere?) A válasz az, hogy az Őrök érzése szerint valaki hozzánk közelítő a hamarosan összefut vele (össze). Az öregúr meg javasolja, hogy a következő uton szedjük le a kriptát, ami megövi minket - az lehet az, amit már Crane után felszedtünk... A kijárat most az elágazás után balra van, ismét az első ajtót nyissuk meg.

Teleportálás után Sparky kocsmája elé érkezünk. Na itt kezdődnek a gondok. Véleményünk szerint teljesen nyilvánvaló, hogy Edon cartridge-ének ismételt átvizsgálása után bamba lőszünknek a homlokára kéne csapnia, hogy "Há! Itt van ez a bűdös Sartain", hogy valami hasonló, de ez sebbe sincs így tenni... Egyszerűen magáról lesz a nyilvánvaló nyomra, holott muszáj lenne rájönnie, hogy megkapjuk az új helyszínt, ahol leszí-mothalunk a kedves Mr. Rosszfiúval...

Itt van a jáék első igazán mocsós pontja: a szükséges információ Edon-nál van, de természetesen személyesen mégsem állíthatjuk neki azt, hogy "Hollituk Mr. Sartain, ugyanis szerelmem felőle"... Mivel Eden időközben átköltözött a lúdoszobába, a háló most üres. A lakás többoszrú átkutálása után sikerült nagy nehezen rábukkannunk Edon "Innager-kalkulatójára" (Organizer), amely természetesen csak mostanól látható, hogy barátunk lúdoszik. Grrrrrr... Üzemelőnk be a kölyű, az N és P gombokkal állíthatunk mindenféle címek között, ott lesz Sartain-e is... Hagyjuk el Eden lakását, és keressük fel leendő áldozatunkat.

A Sartain-művek bejratánál természetesen újabb ajtó vár minket, most vesszük hasznát Edon kódjának (7833). Az előtérben egy barátságos biztonsági számítógép van. Próbálkozhatunk az áliprogramozásával, de sajnos csak a meglehetősen unalmasan rendelkező embereknak engedelmessé kell. Well, A Galaxis Útkelutaz ilyen esetlekre egy ballal javasol. A ballánk sajnos bennehangyuk egy gorillában, viszont van egy külön pisztolyunk, amivel szórhatjuk a számítógépet. Most menjünk balra, és az itt látható, eddig lezárt liftbe menjünk be. A lift rövid utazás után megáll, kiszállhatunk...

Renek látvány fogad egy moksó ellát, két hagyományos jellegű illő viszont marad, egy-egy pisztolyt fogváránk. Talán neveléses lenne most saját pisztolyunkkal próbálkoznunk, gondoljunk inkább az öreg Őrök szavára, és használjuk a láv kriptát (Use Crystal). A hálós előpör: Ryan kezével lefogja a lövedékeket, majd valamennyi energiára emlékeztető stultot hajlít a lövedékek irányába, amely akkor a robbanással ér célba, hogy a szelencés ellen tükök szanaszét repülnek, minimum 10-10 darabban. Menjünk előre, itt megvizsgálhatjuk az egyik Őr kezét, de sajnos a pisztolyt nem tudjuk kifesztegetni az ujjak közül... Nyissuk ki az itt látható téskát. Egy dosszié van benne, majd később elolvassuk, most nyomkös Sartain után (ugyanis természetesen el volt a menekülő). Jobbra, majd le a lépcsőn, tovább az ajtón a földre, itt pedig balra. Barátunk épp készül elrepülni, látn adjuk le néhány üdvözlést a tisztelőre (Use Gun). Ryan lélekélete érzékelt az éppen felszálló gép egyik motorjába lő, és akkora robbanás az eredmény hogy csak Sartain két gömbje marad meg, amely szokás szerinti belemegy Ryan-be, és a változatosság kedvéért most egy lámpán keresztül teleportál a Háléhoz.

Az öregúr közli, hogy a maradék négy gonosz háborúzni kezdett, és az áldozatuk valószínűleg egy Chapel nevű nő lesz. Keressünk ezenkívül egy Underwood nevű kormánygömböt helyet is, aki Sartain emberei őrizet alá vesznek. A kijárat ajtó most a délre lévő szobában van, mégpedig a jobb oldalon.

Teleportálás után egy autóparkolóba érkezünk. Minden egyéb ettől olvassuk el a dossziét. Kiderül belőle, hogy az egész Álomhálo-ügylet (Holes Torv) egy bizonyos Dr. P. Golding irányítja, aki Sartain alkalmazásában áll. Megtaláljuk Chapel és Underwood tartózkodási helyét, valamint információkat a többi leendő áldozatunkról, akit érdekel, olvassuk...

Menjünk balra. Az itt látható autó csomagtartójából kivethetünk egy drótvágót. Vannak használatos autók a parkolóban, de hősünk szemenhányadon figyelmeztet, hogy egyik sem közele a tulajdonát. Mindezt mondja 8 gyilkosság után.

Ha mielőtt elhagyjuk, a NEWSNET-en olvashatunk Chapel-ről (haza. Use Network Monitor, LIST NEWSNET, READ UPDATE), valamint magunkról, ugyanis a rendőrség biztos benne, hogy a hőlgyel is mi letük el láb alól Sartainról egy szó sem esik. Keressük le akkor legutóbbi "gyilkosságunk" helyszínt, Chapel házát. A második képernyő egy rendőri posztól - se leírni nem lehet, so a kocsiját nem tudjuk elvinni, úgyhogy besorolunk a használatatlan káregyőrhöz. Az első képernyőn viszont van egy szép nagy lá, amin al lehet mászni, és máris haladhatunk lefelé, a házhoz. Hmmm... Elég tisztességes bomba lehetett. Amivel végény Juliette-et ellették láb alól. Embert maradványoknak nyoma sincs, talátnk viszont egy kék színű, alig-alig működőképes cartridge-t. Ha megpróbáljuk az adatait elolvasni, cseppel sem meglepő módon kiderül, hogy egy user tulajdona. Az már inkább, hogy az illető user-t Beckett-nek hívják (ő az egyik név a naplóban).

Mivel mási a párlat járt hőlgynelel nem találunk, kereszük fel a másik leányzóit is, előtte ugorjunk ki aza egy bőlgyér (Mug). Miss Underwood gondosan el van zavarva egy csónakházban, Ryan meg sem próbál bemenni... Az első képernyőn vizsgáljuk meg a korlátot (ahol bejövünk), és vegyünk le egy darabot. A hatalmas csónak fölöttük meg a poharat a mocsós vízzel, majd baltoljuk el jobbra. Itt találjuk a hypersupermegaslot biztonság: borenözést, valamint a homokba rejlő egy dobót, amely összeköthetőben áll vele, felkötöttség karbantartási céljából. Ez a gonosz szét, hál nem lefújja róla a homokot? Piszkáljuk meg a dobót, erre hősünk elsőp a maradó homokot, és közli, hogy a dobó körül egy vékony nyílás van. Ismét piszkáljuk meg a dobót, ezúttal a korlátdarabbal, erre kinyílik. Most már szemünk előtt a kábelzatsungel, hagyjuk a bonyolult eszközöket (pl drótvágó), egyszerűen öntsük bele a vizet. Az eredmény elsőpör erőt: a biztonsági borenözés akkora árt robban, hogy lyukat üt a csónakház falába. Másszunk fel az erkélyre a robbanás utótt lyukon keresztül (a program közben bizat, hogy ez egyáltalán nem is veszélyes, hacsak nincs egy másodlagos védelmi rendszer a házban), majd be a házba a falba ütött lyukon keresztül.

Bent átlaposan körül lehet nézni, sajnos minden használatatlan. Nekünk kb. 1 percbe tel amíg észrevetjük, hogy Miss Underwood is jelen van. A földön lecsúszk, és kissé megviselt a jobbanas, de azért még él. Folytatunk vele építőes társalgást, amelynek végén könyörög, hogy szabadítsuk meg a tájfalmasól. Hal rajtnak ne müljék - pullantásuk le jön a szokásos kagolyó, és ezúttal a telefonon keresztül vss el az Álomhálohoz (amiben csak annyit a lúrsa, hogy Golding naplója szenni a telefon ki van íkítva a házban). Az öreg Őrök lelkendezik egy sort, majd közli, hogy a további kettő gonosz nagyon erős, a pap valami észmereli kísérleteket folytat, igyekezzünk el elkapni, ha nem sikerül, akkor meg hajrúaszuk Beckett-el. A kijáratunk az elágazás után balra van, a második ajtó.

Újabb teleportálás után egy elhagyatott sírtáron vagyunk. Egy tábla közli velünk, hogy a víz erősen szennyezett, úszni tilos. Ryan meg elmóhók, hogy vajon nyelhetett-e vizet...

Itt ismét egy kellemes pont következik. Már megint fogalmunk sincs, mire is kéne menni... Az egyetlen információ a Chapel cartridge-e, az viszont Beckett jelszavával van védve. Mit tudunk Beckett-ről? Ha figyelmesen elolvassuk mind Ryan naplóját, mind Dr. Golding jelenlétét, akkor eléggé valószínűnek tűnik, hogy Beckett azonos a Dealer nevű gyilkossal. A Dealer-rel már találkoztunk egyszer (napló), mégpedig St. Septimus templomban. Ha még hozzáesszük, hogy Chapel lakásában van egy kép, amely egy templomot ábrázol, és Ryan vakarja a fejét, hogy vajon hol lehet ez a templom, mert biztosan fontos, akkor esetleg lelekerenghet, hogy érdemes megpróbálni Beckett kódszaként a Septimus szót... Sikertől, végig olvashatjuk a cartridge tartalmát (haza, Use Network Monitor, LOGON BECKETT, SEPTIMUS, LIST CARTRIDGE, READ BRIEF). A levetlen az áll, hogy O'Rourke atya biztonságban van Septimus templomban, valamint megtudjuk, hogy hol van a templom. Jó lesz ismenni, mielőtt a prapban befejeződik a mutató. Mielőtt elindulunk a templomba, igyekezzünk 5-6 szabad helyet csinálni az inventory-ban.

A templom kapuja természetesen záva, de a (képernyő) jobb oldali kapu kinyitható a drótvágóval. Menjünk be a templomba. Az előcsarnokban rögtön találunk egy hűtőt, mellette egy igon lúrsa kezét, két vigyók magunkkal. A következő helyszínen egy oltár van, valamint egy lejárati egy ajtóhoz, ami az istennek se lehet kinyitni, úgyhogy maradjunk inkább az oltárnál. Először dobáljuk le róla a két gyertyatűt és a lárdit, majd próbáljuk odébbtolni. Nem megy, ugyanis valami zámozatlanizmus van benne. Nézzük meg az oltáron található lyukat. Maró véletlenségből kék alakú, úgyhogy az előbb látható kacáról illesszük bele, ezután már

odébbtolhatjuk az oltár Masszunk le a lyukba. Egy hangulatok kriptába kerülünk, egy koporait, egy edényt, valamint egy kőlapot látunk. Az edényt nyissuk ki, látnunk benne egy piros drágakövet. Huzzuk el a koporó tetejét, van benne két további drágakő, amit elfesszünk, egy nagyobb kő, amit szintén elfesszünk, valamint egy lór, ami nagyon szép, meg minden, viszont nem lesz rá szükség. Úgyhogy hagyjuk ott, ahol van. Most leoldhatjuk figyelmünket a kőlapra, ami kb. a szoba közepén van (picit lejjebb), és arról ismerheted fel, hogy alig lehet észrevenni. Pakoljuk a kőlapba a drágaköveket, és kapunk egy ajtót jobbra. Menjünk ki rajla, szedjük le a két követ, aztán menjünk fel. Itt egy kőolagolós járatok találunk, van egy lap felül, egy alul, ezek függőlegesen mozgathatók, és egy bizonyos kombináció nyílja a kőfelületet jobbra találatok ajtót. Az illető kombináció az, ami Ryan naplójában több helyen is láttunk. Durván a következőképpen néz ki:

• Felül egy létkör, az álmérő közepéből három lezárt vonal indul ki.

• Alul szintén létkör, a logalós pontját egy két végén lezárt szakasz metszi.

Ez kissé után hangzik, de fel fogjátok ismerni... Menjünk akkor kőfelő, de mielőtt álmennénk a kapun, menjünk jobbra, és gyűjtsek be a jobb lelső sarokban található követ. Most vissza a kapuhoz, és menjünk át rajta. Itt egy ajtó lesz, ismét nem fogjuk tudni kinyitni, úgyhogy csak menjünk tovább balra. Újabb követ gyűjthetünk be, aztán fel, itt végre megszabadulhatunk a kávécsoklótól, dobáljuk ki a kocsira. A sarokban újabb kő, az is legyen a kocsira, végül az utolsó kettőt a balra lévő helyszínen találjuk. Összesen 8 követ kell a kocsira pakolnunk, aztán lőjük meg alaposan (Use Carl). Hősünk belől a járművel, aztán elakarja a szomét - jó nagy dörny, meg pár kő jöri lentől. Menjünk le, és a frissen nyitott bejárati keresztől tovább. Itt balra, aztán fel a lépcsőn. Vögre megtaláljuk a papot, csak kissé kimeredt állapotban, ugyanis későn érkezünk, már befejeződött a mutatója, és a tereni végében található lyukon keresztül ki tudja, hova men, és ki tudja, milyen formában. Ha bíróságra a maradványokot, a program figyelmeztet, hogy ehhez már késő, inkább Beckett-el próbáljuk elcsipni. Nem kell aggódni, közelebb van, mint gondolnánk...

Van egy kisebb lyuk is a szobában, itt menjünk le. Lesz egy lázoló, a változatosság kedvéért ismét kinyithatatlant, irány balra. Meglepetés: egy meirő-alagútban vagyunk. Lelele semmi érdekos nincs, menjünk felfelé, a sínek közé. Ismét fel, itt pedig a kép közepén látnk lesz egy kijárat felé. Menjünk ki, és legnagyobbn meglepetésünkre Beckett rajok helyen találjuk magunkat. Az utolsóas előadásba kezd, többek között arról, hogy az ő hatalma a mi hatalmunk is (ebben lehet valami, a lőszersz gyilkosok a rendőrség nem nézi túl jó szemmel), valamint arról, hogy ők (a Heias Teri résztvevői) is Szabadlók leszármarazottai (vagy csak egyszerűen teljesen bedilizt az ürge), végül közli, hogy meg kell halnunk. Seba, mondja a megbízatos kalendár nagy molénnyel, pisztolyt elő, aztán viszlát. A megbízatos kalendár elf él az első keltelmon meglepetés, amikor hiába próbál hozzólérni a tárgyaihoz... A második meg akkor, amikor Beckett nekügrnk, és kb. 5 alkalommal vágja át a lorkát, meglehetősen nagy igyekezetel.

Összesen egy lehetőségünk van: miután Beckett elmondia a hűlyeségeit, menekülünk el. Ryan kirohan, Beckett utána. Ryan römölén a szymkötő falhoz lapul (az ison áldja meg a primitív fajfaját, mire való a pisztoly?), Beckett pedig átszalad a sínekon, hogy teljesítse ígérletét. Azaz csak szabadna, ugyanis megjelenik egy meglehetősen gyorsan mozgó netrószerekvény, és a lelkes pszichopáta nem egyszerrel üsséggel kilapítja. Újabb gömb, amely kissé nehezen áll össze egy egésszé, aztán teleportálás.

Az öreg Őrökölöz kerülünk, aki melláta a telefonokat megmeniteltük az Álomhálo, ezzel együtt az emberiesség álmait. A Hálót újra a semlegesség uralja, minden lehet tovább úgy ahogy eddig volt. Ezek után azt mondja, hogy éljük tovább a saját életünket. Hál!

Kilépünk egy lázról, egy esomé rendőrt vár ránk. Felszállhatunk, hogy ne legyünk semmi hitetlen mozdulatot, Ryan azonban előírja a pisztolyt... Az eredményt el lehet képzelni.

A lövésnek ereje beállította a Ryan-t az ajtón, és előlőrből az eddig megölt 5 ember energiagömbje. A kis bogycok egyesülnek, majd belepölnék a falon található gömbbe, amely rövid zűmmögés után egy kis kapszulát ad vissza.

És vége.

Avégre maradt az értékelés. Ajáték grafika ugyan torradalmnak nem nevezhető, de mindegyképpen kellemes. Döbbenetesen jók a hangok, hangkártya nélkül oda a fele szótáknak. A játékok horlóján a "most atmospheric adventure ever" felirat díszleg, és bármennyire nem szeretjük az ilyen jellegű öntöményezést, ezzel most egyetértenek. Ha a történet kissé bugyuta és a játékmenet és a hangulat nagyszerű. Összességében az utóbbi idők (valamint 1 év) egyik legjobb (kalendár)játéka a Dreamweb. Mi nagyon élveztük (Leszámlálva engem, akinek fogalma nem volt, mit írjon a képekhez... - CoVboy), próbáljátok ki, mert érdemes!

Bryan



legyverek kifogására, valamilyen idegen tárgy analízisének eredményére (ez általában roppant információdús, közli, hogy ez a tárgy vagy — itt felsorol — a teljes Róvak Lexikont — vagy pedig valami más rendellenes dologra, sőt) (Ha Soundblastertől jöttünk, akkor intol csak szóról olvasók tudják értékelni.) Ugyanezen a képernyőn látjuk valamennyi tárgy analízisének eredményét is (ismeretlen, szerves, szervetlen).

4. Analízis: Idő clickelve a jelölékben megjelenik egy négyzet, amire először kiválasztjuk, hogy a Krawler honnan vegyen mintát, majd az üzenetsorban látjuk a dolog leírását, a komputer képernyőjén pedig az összetételt.

5. Üzenetsor: Itt különféle infók szövegek szövegként jelennek meg.

6. Ha a Position feltrá clickálunk, akkor a rendszerközpont (ld. 7) átvált a szögletes képernyőre.

7. Rendszerközpont: Itt üzemmodban működik a térkép (ld. 6) és itt áll a 2. SPECIMEN STORAGE. A térképen piros négyzetek jelzik a már bejárt helyszíneket, világító zöld pedig az aktuális tartózkodási helyet.

8. A küldetésből hirtelenlő idő.

9. Szektorok: Ezek különböző infókkal szolgálnak a környezetünkről, a RADIATION jel a sugárzás mértékét, a LIFEFORM a különböző élőlények (ha kék, akkor az egy mutáns közeldik, vagy egy idegen lény van a közelben), a MAGNETIC FIELD a mágneses mezőt, az UNIDENTIFIED pedig az ismeretlen tárgyak jelölését (ha maguk körül állnak valamilyen felismerhető idegen tárgy van a helyszínen). Ha valamelyik jelölést magunk, akkor világító hangot hallunk, akár valamilyen veszély esetén.

10. Monitor: Ezen látjuk azt a képet, amerre a Krawler néz. Az oldalain levő zöld nyílak mutatják, hogy mire lehet innen továbbhaladni. Ha a nyíl zöld, akkor a pointer a nyílhoz közelítve megjelenik egy irányjelző, és clickolva a Krawler elindul vagy elfordul a megadott irányba (az első nyíl választásával megfordulunk). Ugyanez egyébként a kurzorral is megtehető. Ha a helyszínen van valamilyen felismerhető tárgy, akkor a pointer a mozgatra megjelenik egy daru képe, és clickolva bekapcsolhatjuk a féltárbat.

11. A legyverek elmozdítására. Ha egy mutatóval a Target Lock zölden világítani kezd, az a pointer átvált célkeresztbe (va

Mindenekelőtt nézzük a játékképernyő felosztását.

1. A legyverek kijelzője. A Krawler három különböző fegyverrel rendelkezik, amik között clickkel váltogatunk, az aktuális a sárga színű jelzett. Mindnyikból négy lövetést áll rendelkezésre. Megjegyzendő, hogy inkább a rakétákat és a mérget erőltessük, amíg vannak, mert lézerrel eddig még sohasem találtam el semmit, ami nyilván azt eredményezte, hogy a mutáns elfogyasztja a Maabus-burert (Krawler, benne csak a kétségünkkel), és a játék nagy happy enddel véget ér (a szögletes képernyőre, a Föld is felrobban, a parancsnok pedig közli, hogy akkor ő most haza is megy a családjához).

2. Üzemmod váltó. A MANUAL angol nyelvu online-helpot ad (ha a pointer egy adott részre pozicionáljuk, elmondja, hogy annak mi a feladata). A SPECIMEN STORAGE a számítógép képernyőjén (ld. 7) a nálunk levő idegen tárgyak listáját mutatja; a LAST ANALYSIS az üzenetsorban megjelenített az utoljára megvizsgált dolog (ld. 4) leírását; a SELF DESTRUCT (öngyilkosság) pedig igen hasznos, ha már végképp megununk a kódorgást és nincs türelmünk kivárni, amíg megjelenik egy mutáns, hogy felzabáljon bennünket.

3. A komputer képernyője. Ha parancsnokunknak valami közlendője lenne, akkor itt látnánk egy műhold, majd nemsokára előjönne képe is, azaz a szögletes képernyőre, a



Huár, már megint egy három darabos CD-kollekció, amiről megnyertem az írás jogát! (Érdekes, pedig be se neveztem erre a versenyre...) Úgy imádom, ahogy állandóan csereberélhelem a CD-ket, ez nosztalgiaival áll el, mert emlékeztet (jónit) 64-es éveimre.

A forgalmazó, a kanadai Microforum neve garanciát jelenthet minden játékos számára, aki már csak megismerteti játékaikkal. (En mondjuk az életben nem hallottam rólok — na de hátha van olyan, aki már igen!) Mindenesetre a csomagolás roppant biztató: már nem erre a dombornyomással illa rondaságra gondolok a dudorával meg a szarvaival, hanem amikor lehúzzuk a borítót. Egy csodaszép (lók lekötő) díszdobozt találunk, finoman elrejtve Microforum logóit. Az ilyen dobozok rendszerint valami nagyon jóféle whiskyt szoktak magukban rejtő. Ehelyett egy MAABUS-doboz körül elő belőle, rá: om CD-el.

A játék Windows 3.1-es alatt fut, ami első halálra ugyan elég ijesztőnek tűnik, de mindössze a játékállás betöltés/kimentéshez használ Windows-funkciókat illetve nyomtatókat, ha valaki esetleg megnyerni a nyerőgépen a Microforum különdíját (ld. később). A CD-hez Soundblaster és kompatibilis hangkártyát ajánlanak, ami magától értetődően magával van, hogy SB-n egy kukkot nem fogunk halni, ami azért elég okos, mert néha szükség lesz parancsnokunk instrukcióira, Graveson viszont primán szől minden.

A játék 1999-ben, a Csendes-óceán egy trópusi szigetén játszódik, amelyről az amerikai hadsereg legújabb típusú műholdjai különleges erősségű sugárzást észleltek. A sziget ugyan lakatlan és 1500 mérföldre lakzik a legközelebbi lakott helytől, de a sugárzás napról napra terjed, és ez a Föld felől terjed. Feltételezések szerint idegen lények születtek itt, és pár rejtélyes tárgyat hagytak szanaszét. Ez még a kisebbik gond lenne, de — talán áldásos tevőkörnyezetüknek vagy a sugárzásnak köszönhetően — a szigetre küldött lelőirítők expedíciók utolsó jelentésével szerint vad, mutáns állatoknak jöttek létre, amelyek oly rondák és veszélyesek, hogy amennyiben nem lövik mészárba őket, akkor Steven Spielberg minden bizonnyal leszerződött őket a Jurassic Park második részének különböző szerepeire. A jelenléti küldő expedíciókból sajnos senki sem tért vissza, hogy részletekben is beszámolhasson tapasztalatairól, tehát katonák az utolsó eszköz-höz nyúlunk. Krawler 1000 típusú telegyvezett felmerülő terepjárókkal minket küldenek erre a zűhó szigetre, hogy lövőt állítsuk végre a sugárzás és a szörnyek rojtyára.

Betöltés után a Krawler képét látjuk. Innen lehet játékkállást betölteni/kimenteni (a játék során 'Esc'-vel kaphatunk erre a képernyőre). A ROBOT PREVIEW bemutatja a Krawler fegyvereit, a GAME DURATION alatt lámpákkal beállíthatjuk, hogy a feladat teljesítésére egy, másfél vagy két órát engedélyozunk magunknak, a NEW GAME-mel pedig indítjuk a játékot. Megjelenik parancsnokunk, Jefferson admirális, aki röviden összefoglalja a szigettel kapcsolatos tudnivalókat, majd máris a Krawlerben találjuk magunkat.

gyis inkább "célirombuszra"). Mielőtt meg a mutató elérne bennünket, egy clickkel ki kell jelölnünk célunkat (ha jó, akkor a TARGET LOCK pirosan jelez), utána a többi már elintézi az aktuális fegyvert. A P.O.H. a találati valószínűséget jelzi, de ez számunkra nem igazán érdekes.

12. A Krawlietrel eddig megtett kilométerek

A Krawliet a sziget északkeleti részén dobja le a helikopter, ahol egyelőre egy útrány kínálkozik: előre. Két helyszínnel odább rögtön meg is jelenik egy mutáns, amit egy rakétával gyorsan hűdre teszünk. Mivel kicsit hosszadalmas lenne sorban leírni a sziget további helyszíneinek felfedezését, inkább azt a módszert követem, hogy megpróbálom egy dűmpot nyomni a térképről, és ott megjelölöm azokat a pozíciókat, ahol valami érdekesebb dolog van. Ezt egyben tippalmaznak is feltevések. Először is választok egy kérdésre, amit minden bizonnyal már feltettek: mit kell csinálni? Jó kérdés. Azonkívül, hogy nagyon kell lövöldözni a mutánsokat és ki kell könni a csapdákat (az lesz bőven, viszont az mindenképp boldogsággal tölthető el, hogy a sikertelen kísérletek növelik a tapasztalatot), amiről a feladat, hogy összeszedjünk egy pár tárgyat és azokat eljuttassuk a megfelelő helyre. Ez így nem hangzik túl bonyolultnak, de amitől csinálni kell, akkor már kicsit cikesebb lesz.



Itt lopja vissza a Translator a ganaj...

Az első tárgy az Alien Translator (fordítógép), ami úgy néz ki, mint egy darunk a horga. Ezt egy véletlenszerű helyen megjelentő idegentől kapjuk (leggyakrabban a sziget észak-déli tengeri útvezető útján találkozni vele, de bárhol megjelenhet). Egyszer csak felvilágos egy sugár-tüggöny, előlép belőle egy idegen lény, elénkhalítja a fordítót, aztán minden különösebb kommentár nélkül eltűnik a tüggönyében de la sugár. (Lehet nem lehet, mert a fegyverek nem funkcionálnak közben, de nem is kell.) Ez idáig még rendben is van, mert a fordító szükséges pár dolog megjelöléséhez, többek között az üzenet felvételéhez az idegenek ürhajójában — a probléma csak az, hogy az előbbi idegen párn (más a színe) rendszerint nemsokára megjelenik, és — szintén minden kommentár nélkül — visszaveszi tőlünk a fordítót. Idővel aztán megjelenik az előbbi adakozó figura, megint odaadja, blabla... a lényeg, hogy a fordító akkor legyen nálunk, amikor szükség van rá. (Majd megoldjátok...) A fordító kelleni fog egy tárgy felvételéhez, az idegen ürhajójában csak ezzel tudjuk felvenni az idegenek üzenetét.

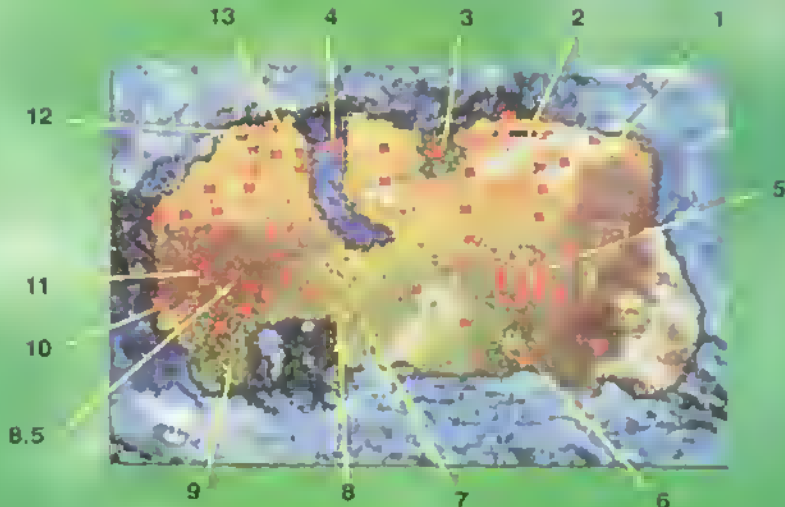
A következő tárgy (kupa) három alien tárgy. Ha nem nyomnak róluk köpet, akkor ezeket mindenki telismert majd onnan, hogy roppantul világos a masina. A tárgyak a játékképernyő bal alsó sarkában vannak és mindig megjelenik a markoló ikonja, ha rájuk vesszük a pointert.



Ott van lent az idegen tárgy

A mutánsokkal kapcsolatban még annyi, hogy egy párnát fix helyre van, de ha túl sokat korengünk, akkor bárhol elkezdhetnek megjelenni. A többi tipp ömlesztve a helyszínekhez.

1. mutáns, északra, a parton a helyszínek egyikén omlik.



2. repülőgépet repülőgéppel, innen északra lévő parti helyszínek egyike szintén omlik.

3. mutáns

4. ha keletről közelítünk ide, akkor az admirális jelzi, hogy ne folytassuk az utat (ha továbbmegyünk, betelítünk a zöld trutyimóba). Balra általában szokott lenni egy alien tárgy, de ha keletről mentünk oda, akkor visszafordulás után elnyel minket a futóhomok. Nyugatról megközelítve a helyet át tudunk kelni egy roskatag hídor, és a homokos részről sem sülyedünk el.

5. Egyiptomi-azték vegyes stílusban épült piramis. Csak északról van bejárata, bár nyugatról is megközelíthetjük (csak onnan nem tudunk bemenni). Itt lesz meglopás bőven. Az első az, hogy a kapu, amin bejöttünk, megszűnik kapu lenni (kifutó nem mehetünk). Ez még nem nagy gond, mert ha tovább megyünk egyenesen előre, találunk egy világoskék vibráló teleportot, ami visszadob a piramis bejárata elé. Innen balra van egy kellemes kis szoba, ahol a padló azonnal összeomlik, ha megvizsgáljuk a túlsó oldali levő alien szerkezetet (az üzenetor közli, hogy csapdát észlelt — akkor persze, amikor már úgyis késő). A piramis nyugati részében még vannak érdekes mókák: az egyik ajtó mögött (amint belépés előtt a nagy hűrdűlést halljuk) egy mutáns röppon elő a falból, ami ellen nem lehet tevényt használni (Missiles Mallunction, ilyen moka sajnos még lesz a későbbi mutánsoknál is), viszont méreggel hűdre tehetjük; a másik utolsó helyen pedig egy rejlőny van bennünk: hat hioroglitá közül kell kiválasztani, hogy melyiket kell megnyomni — ha rosszat választunk, akkor a lábtálc előtt álló két acélkaró szépen feldarabol bennünket. Ja, azt elfelejtettem mondani, hogy a piramisban megtaláljuk az eddigi expedíciókat is. Pontosabban a maradványaikat egy pár szarkofágban.

6. Mutáns. A kapitány már az észak-déli út korábbi szakaszán kétszer is figyelmeztet, hogy legyünk készek a tüzelésre, mert valami ótörvény bókiaszt a környékünkön. Miután az út végén befordultunk követ felé, először is átrepülünk felett az a bizonyos életforma, amiről az admirális beszólt (egy sárkánygyl), majd továbbhaladva szemből jön, ahol egy füst alatt is is durrantjuk. Az út végén egy vulkánra felünk, ami az admirális szerint mindjárt kitör, szóval lehetőség szerint pucoljunk a fenébe (egyébként semmi bajunk nem történik mindaddig, amíg meg nem próbáljuk analízálni a fortyogó lávát).

7. Mutáns.

8. II. világháborús japán romboló, erősen megerősített állapotban. Egy egykori japán rakétáron keresztül jutunk ki ide. Ki tudja, miért olyan fontos, hogy még az admirális is megemlíti?

8.5. (bocs): Idegen ürhajó. Ha nálunk van a Translator, akkor ebben lehet felvenni az idegenek üzenetét.

9. Teleport. A falon lévő ábra talán kicsit megindítja a játékos fantáziáját... (ha mégsem, akkor előbb el kell tolyognia az északkeleten lévő házikba, és meg kell tekintenie a falon lógó festményeket...). A teleportba belépve egyébként valahol az idegen ürhajó környékén lyukadunk ki.

10. Természetesen itt is omlik a part.

11. Mutáns.

12. Házikó. Odabent a falon lóg egynehány festmény, az egyik a sziget térképét ábrázolja (gondolom a szerzők eredeti elképzelése szerint csak akkor lehetett volna térképet kapni, ha ezt már megtaláltuk), a másik festmény pedig az össze-

gyűjtendő idegen tárgyakat ábrázolja, a megfelelő elhelyezésben (egyébként levélút után automatikusan a megfelelő helyre kerülnek).

13. Hangár. Van benne egy pár állat maradvány de egyébként semmi különös nem látnunk

Na ennyi. A továbbiakban klasszikus fordulat-hoz folyamodok, a továbbiakat majd a kedves játékos megoldja. Az eddigi ismeretek szerintem elgondolhatók lesznek hozzá.

A játék elég mókás kettőséget mutat: nagyon kellemes meglepetés a grafika, ami rajzolt, és ez elég meglepő egy ekkora játéknál. A reklám szerint ugyanis több mint 1400 három dimenziós animáció tartalmaz. En mondjuk nem számoltam meg őket, de majd nyáron lássuk, és akkor esetleg. Szóval a grafika eleinte nagyon kellemes, de egy idő után kissé unalmassá válik. A hangnál valahogy ugyanez a helyzet: tesztálva ugye a reklámban ajánlott Soundblast-ből, a hangeffektok eleinte máris jó hangulatot teremtenek (madárúti és dzsaurigelen lánctalprörgés, stb.), de egy negyed órány játék után már azért elég idegesítőek lesznek — egy kis változatlanság ráért volna. Összességében nem egy rossz játék egy olyan játékosnak, akit nem idegesít, hogy egy viszonylag egyszerű játékkal játszik, amelyet az tesz nehéz, hogy az összegyűjtendő tárgyakat máris nehéz megtalálni. Azt mondjuk részéről nem nagyon értem, hogy miért kellett ehhez a játékhöz három CD? Továbbá miért kell minden egyes eltalálkozásunknál végigvezetni az endsequence-t? Miért kell állandóan újratölteni a játékokat, ha újabb késítet akarunk tenni vele? Miért csak két állást lehet moten egy játékból? Kérdésem még ugyan volna, de most inkább nem erőltetem, hiszen a műsor alapvetően nem rossz, mert nagyon nehéz és egy sikeres küldetés elérése jó sokáig leköti a bosszankodó játékos.

Egy apróságról még nem ejtettem szót, nyilván elvesztettük a játékot, egy kis szerencsejátékból esőppönünk a SPIN-re clickelve három figurát pörget a masina. A nyerő kombináció a három kék Maabus-figura. Amikor először láttam, azt hittem, hogy az "életet" adják vissza (ami azért jó lett volna alkalomadtán), de miután vagy ötven parkit ledörgöttem vele, egyszeri boátt a nyerő triumvirátus: ez egy képernyőt adott, amelyen megadhatjuk a nevünket és a pontos címünket, ugyanis a három Maabus-szal a Microforum 20 CD-jét nyerhetjük meg, ha az első száz visszaküldő között vagyunk. Gondolom, hogy a Windowsra alapvetően csak emiatt a moka miatt volt szükség a PRINT opció ugyanis az aktuális nyomtatóra nyomtatja a képet.

G Spot

A MAABUS (3 CD) ára: 5.500,- Ft + ÁFA, az ACTION THEATRE-sorozat egyes részének ára: 2.000,- + ÁFA.

A CD-k megvásárolhatók a MIXIM Kft. üzleteiben (címetek ld. hátul), illetve postai utánvétellel a lapból kivágható levelezőlap segítségével a COM-Ware Kft.-n keresztül.

BOMICO

L'Esprit Multimedial
SUPER SOCCER

OPEL

[illegible]

ha esetleg megint megsérülne, akkor sokkal tovább ta-

Aki játszott már valamelyik KIECHT-vel, annak valószínűleg nem lesz különösebben nagy csoda a játék



Blackthorne

Manapság, amikor igazán már egyetlen mezei játékos sem lep meg, ha a képernyőn *Insert CD #1* lalralatol látt, egész felüdülésnek ívat, ha egy játék mindössze csak 2 (kettő) 1.44-es lemezen jelenik meg — sőt, az ombert szinte a frász kerülgelti, hogy már megint valami elképesztően ronda szeméttel akarnak rászógni a gaz kereskedők. Ha a forgalmazót megvizsgálja (Interplay), akkor azért legalább annyira csak megerősíteti magát mindenki, hogy belökukkanison a cuccba. (Különösen akkor, ha látta e november tájékán felbukkanni preview-t, ami a játék első három azinjait tartalmazta.) És e kukkanlás után jönnek a meglepetések szépen sorban...

Az első az, hogy a BLACKTHORNE letelevenlalt PC-negy játékkategóriát, amely már szinte kizsáztult a sok csillogó-villogó, rendőrell szeméttel özőnében: arcade/adventure-nek hívják egykoron azokat a játékokat, amelyek története alapvetően kalandelemekre épült, de azért teljesítésükhöz némi ügyességre is szükség volt.

A második meglepetés az lesz, amikor felülünk, hogy a játék végig meg van rajzolva — nincs benne egyetlen digitálizált kép vagy hang, egész egyszerűen a szerzők megcsinálták mindent, amit csak szükséges. Nahát! Ilyen is van még?

Az alapötönetei a szokásos fantasy műsorszám, és akkor is merkedhet meg vele, ha az indítás után a NEW GAME-et választod (Ld. a kis képregényt odafent). Ha sikerül az újságot úgy elrántani a szemed előtt, hogy egy kép a látosugardba kb. egy fél század másodpercig tartózkodik, akkor mintegy film-szerű hatást kelt. Ha ez nem sikerül, akkor a film-szerű hatást az oldalán levő perforáció kelte. Ha egyik sem járt sikerrel, akkor meg nézd meg a játékot! - CoVboy) az introból kiderül, hogy Tuul földjén a gonosz Sarlac és az őt szolgáló sötét hordák vetik át az utat. Először megkérdeheted, hogy Sarlac vára valamelyes követt a magyar panellakások által meghonosított enihumán stílus, majd felülünk maga Ször Sarlac is, aki szemmel láthatóan nem tudja, hogy a Gillette az létfiasan tökéletes Sarlac utasítja kevéssé szimpatikus szolgát, hogy süssenek az országot egykor uraló Vtaros király utolsó várához, Stonelsthez, az ott lakókat annak a rendje s módja szerinti legyenek szilveszter lemezszárait, majd hozzák el a Lightstone-t, ami minden bizonytalanságot magukba magukba foglal. A következő kápen már Stonelst várni látjuk, amit Sarlac gonosz príbékkel pusztító előlálással fogynulított. Ezzel azonban nem tudják megakadályozni, hogy Vtaros király egyetlen fia, Kyle Blackthorne-t, az udvari varázsló és me-

oiológus valami zűrös helyre teleportálja, ahol is az ifjú gyermek húsz évet tölti apja utolsó szavaiban merengve, lovásza elülsztoppolással. Autó ugyan ennyi idő alatt nem áll meg neki, viszont a huszadik évben egy fehér pocsni valamilyen érdekes módszerrel egy bányába teleportálja, ahol nekiválik megbosszulni apja halálát (és ha már úgyis ott van, rögtön ki is kiáltja magát király-nak.)

Ha bejelenkezés után nem puskálgatsz semmit, akkor a program elmozgat magában egy kicsit, amit azért érdemes egy darabig figyelni, mert néhány elég jó ötlettel szolgál a későbbi pályákra. További usul infók szerzésének módja, ha a földönből a PRACTICE pontot választod, ki a rabszolgasorban Androthi embereké mintegy Tutorial-képpen előlálnak mindenféle infoval a játék kezelését illetően. Ez akkor hasznos, ha a shareware-verzióval játszol vagy — neadj'isteni — lop-lad a cuccot. A tanulmányi körutal megspórolandó, le-lrom én is a vezérlést. Első ránézésre gondolom elég zűrösnek hal, de mellet közben nem lesz olyan bonyolult. Egy kommentár azért szükséges hozzá: ha nekil-lásból ugrik, akkor Blackthorne nagyobb ugrik, mint helyből (a harmadik pályától erre szükség lesz). További infók.

— A jobb oldalon látjuk a nálunk levő tárgyak képét (a keret mutatja az aktuálisat, az alsó sorban a nevével);

— A jobb felső sarokban van az életerő, ami alapállapotban két piros nyíl. Ha egy ellenség eltalál, vagy kicsit magasról esünk le, akkor két főtől csökken (Polion használatával vissza lehet tuningolni hétre). Ha Blackthorne lút magáról esik le, vagy csapdába esik, akkor azonnal meghal, ilyenkor lehet újra kezdeni a pályát, vagy kilépni a játékból (utóbbi esetben mindig megkapod a kódját annak a szintnek, ahol befejezted a mókát);

— A bal alsó sarokban látjuk, ha éppen van a földön lelovohező tárgy (ha nincs takarásban, a játékképernyőn sárga zacskó mutatja) vagy olyan eszköz, aminél valamilyen tárgyat lehet használni.

Ennyi volt a vezérlés csodája — ha még ez sem n-asztott el keltekképpen, akkor kénytelen leszel elkezdni játszani a játékkal. Azt hiszem a legjobb módszer a további ismertetéshez az lesz, ha megcsinálunk együtt egy pár szintet együtt, mert a játék filozófiájának megértése után már csak rajta áll, hogy teljesítsd a löbből is. Ha elakadnál, és már végképp nem tudsz lövöcme-regni valahol, akkor illi lesznek a szimlikók, amit a PASSWORDS menüpontból adhatsz meg a játék ele-jén

Írányítás:

(bármikor)	
jobbra/balra:	mozgás
kurzor fel:	beszélgetés egy fogollyal vagy elrejlőzés
kurzor le:	leguggolás vagy egy tárgy felvétele
S:	Fegyver előhúzás/előtétel
[]:	aktuális tárgy kiválasztása
E:	aktuális tárgy használata
(csak ettelt fegyverrel)	
kurzor fel:	telugrás egy parkányia vagy felmászás egy lőtán vagy belépés egy (le)tek)ajtón
kurzor le:	lemászás letrán
F vagy Space:	ugrás
D:	lufás
(előhúzott fegyverrel)	
F vagy Space:	tűzelés a mozgásirányba
D:	tűzelés az ellenkező irányba

1.színi

Szóval megjelentünk ill az első pályán teljes fegyverzetben. Először is legyünk el a fegyverrel, mert különben nem igazán tudunk ugrani, aztán mászunk fel a lőtárra, ill leülünk két logyot, akik a játékban — löbbnyire — az információforrás szerepét látják játszani. Néha ugyan nem igazán hasznos az infójuk ('Power to the Androth!', 'Save yourself...', 'Are you the chosen one?', 'Ughhhh!', s.b.), de néha hasznos ötletekkel vagy tárgyakkal (bomba, polion, s.b.) szolgálhatnak, tehát érdemes minden ulunkba akadóval szóba elegyedni. Előli a kezdőtől nem tudunk meg lú sokat, tehát mehetünk tovább. A következő helyen lolkpaszkodva a rabtól mogint nem kapunk semmi hasznos infót, viszont lálálunk két Hoover Bombot, amelyek kválóan alkalmasak zárt ajtók szét-robbantására, vagy vögszűkség esetén ellenségekhez is hozzávághatnak (guríthatjuk) őket. Mután a kellő lelszedtük, az egyiket röglön hozzá is vághatjuk az ajtóhoz. A bombáknál egyből kell figyelni kell rá, hogy ne álljunk túl közel a robbanáshoz, mert a szélelrepülő ropaszek bonnunk is kárt tehetnek. A következő képernyőn méris lálálkozunk az ellenségek szabvány lalájával, az orkkal. Ez puskával van felszerelve, és amikor megpillant bennünket, akkor azonnal elbújlik. Kábó őt másod-percenként elbújlik, és 1-4 lövészt ereszt meg irányunkba. A célszerű hármedor előné: ha megpillantjuk, mindenekelőtt rántuk elő a fegyvert, majd húzódunk fedezékbe, amikor előugrik, és az irányunkba tűzel, akkor a tűzelés befejezése után (ezt 'érezni' kell), kb. egy másodpercig meg elől marad — ilyenkor kell előugranunk, és rálónunk, ha felénk trappol, nyugodtan előugorhatunk lüzélni, mert ilyenkor már biztos nem fog kárt ránk, két lalálal szükséges ahhoz, hogy kinyitjuk. Ha az ork elalálal volna bennünket, akkor elhunog magában egy kicsit, ami nagyszerű alkalom arra, hogy beleeresszünk egyet. Eleinte kellemetlennek lesznek, de ha bejelölünk a dologba, akkor már minden fog a móka — időnk egybéként is van. A leltől orkknál általában szokott lenni valamilyen lelovohező tárgy — ettől egy bombát szákmányelharunk. Mután begyűjtöttük tőle, mászunk fel a letrán, robbantjuk be a balra levő ajtót az egyik bombánkkal, majd vegyük le a mögötse levő bombát. Tovább haladva balra ismét egy ajtót robbantunk — a mögötse levő rabbal beszélgetve pedig egy Heal Potiont kapunk, amellyel 'use-olva' visszanyomhatjuk az élet erőnket. Mászunk fel a lőtárra, majd az ajtón be. Oda lent egy vidám ork vár bennünk, de kilotunk vele először elszóközünk a földalati platformra, majd onnan lehuppanva az előbb ismertetett ant-orok módszerrel járunk el. Itt a szerezencék van, azonnal ledurranjuk, és egy újabb bombát szákmányolunk lőre. A következő helyszínen, egy újabb ork vár, leltől, van nála egy bomba. Tovább balra, ahol némi mászás után berobbanunk egy ajtót, majd a platformmal lekapóunk a következő

A bátor Blackthorne halomra lövi a leláncolt rabokat - de a játék célja nem ez...





HOVER BOMB

A kék bigyóhoz hozzávágjuk a bombát, aztán odafent felrobbantjuk a konzolt

sztint. Megjegyzendő, hogy minden szintet a nulláról kezdünk (nincs nálnk semmilyen tárgy), viszont az előtér az marad (ha van Heart Potion, akkor azt minden képpen érdemes ellegyasztani szintváltás előtt).

2. szint

Miután fellejtettünk, a rabtól megtudhatjuk, hogy a fennünk hajgált bombák allon a legmeglehetőbb védekezés az, ha ugyanúgy elbujunk, mint az orkok lövései előtt. A következő helyszínen egy derék orkot küldünk a másvilágra, felvesszük a megérdemelt bombát, majd berobbantunk egy ajtót. A következő pályán maszárs után kicsit cselezni kell, hogy letohessük az orkot. Egy bombát zsakmányolunk lőle, mögötte pedig használatba vehetjük a liltet. Ezen egyelőre ne menjünk le, inkább totyogjunk tovább, ahol egy rab olarolja, hogy a vízesszánk mögött néha rejtekajókra lelünk, továbbá még zsakmányolhatunk egy potiont is. Tovább nem nagyon érdemes mennünk, mert két lézerkapu vár, amin egyelőre nem tudunk átgátni. Menjünk vissza tehát az előbb ki nyitott orkhoz, ahol a liltel elfészálunk valami sötét bújorba. Egy helyszínnel odébb megint egy orkot küldünk a másvilágra, majd miután magunkhoz vettük a bombáját, besietünk az ajtón. Itt felszökkenünk egy platformra, majd még egy ugrással egy olyan helyszínen találjuk magunkat, ahol egy kék szörny felgyelete mellett két rab porszivőzik valamilyen elektromos kűtyűvel. Az első rab közli, hogy a kék bigyótól való menekülés legbiztosabb mbbja egy bbnba. Másszunk fel tehát a térrán és vágjuk hozzá egy bombát a kék őrhöz (a puszkánk nem hol rá). Tőle a sáknányolunk egy Bridge Keyt, a másik rab pedig pótolja az előbb elvesztett bombánkat. Ugorjunk át a szakadékokat és a szomszédban máris egy újabbat lelünk. Ha lemászunk (leesünk), odalenn egy rabtól megtudhatjuk, hogy az őrk valamiféle tárgyat használnak a gödrök körüli hídeplítéshez, így tehát le se kell mennünk hozzá. Használjuk a kék őrtől zsakmányolt cuccot a kapcsolónál, és máris egy zöld híd tárul elénk. Totyogjunk tovább balra, majd némi maszárs után megint találunk egy rabot, aki javasolja, hogy ha ki óhajunk jutni innen, akkor használjunk egy bombát (ad is egyet), továbbhaladva balra, találunk egy újabb rabot, akik siránkozik, hogy legva tartja a tézermező, majd egy liltaknban felmásza egy másikra, aki kinyit egy orkot (bombája felvehető). Ajtó berobbant, mögötte az ork kinyitódik, Potion és bomba zsebratoloz, lilttel le, majd megint ajtó robbant, ork kinyit, bomba eltesz. A térrán felmásza a lézerkapu másik oldalán találjuk magunkat, a központi torninál látsaságában. Ez utóbbi

bilhoz természetesen a rabk útmutatása szorint hozzávágunk egy Hover Bombot, majd miután a lézerkapu elűntek a szomszédban másszunk fel egy szintre, robbantuk be ott is az ajtót, nyitjuk ki az orkot, és a liltel máris utazhatunk a harmadik szintre. Ha még nem tegyasztottuk el mind a két Potiont, akkor liltzés előtt megtehetjük.

3. szint

Itt bárra megint egy rab hívja fel a figyelmünket a vízesség mögötti rejtőhajókra, rögtön utána pedig egy csapda van a földön, amit át kell ugorjunk, különben egy ágyu aprít mizlikbe bennünket. A következő helyszínen találunk is egy vízessét, ami ugyan nem rejt ajtót maga mögött, viszont a gödrőre lemásza begyűjthetünk egy Potiont. A következő helyszínen a rab szerint ötlet lenne egy Levitator beszerzése — nyilván ez segít, hogy a magasban — egyelőre — elérhetetlenül lehatol ajtót használatba vegyük. A szomszédban egy orkot hassegetünk a másvilágra és felvesszük tőle egy Bridge Keyt, amit a szomszédban azonnal használatba is vehetünk. Itt a vízességnél megtaláljuk a sokat emlegetett rejtekajtót, ami mögött a találunk egy bombát, a rabnál egy Potiont, továbbá egy nyomógombot, ami felhívja a liltet, ami az imént felmászárt orknál még sehol sem volt. Nyomás vissza a lilthez, de utközben ne felejtsek el magunkhoz venni ismét a Bridge Keyt (később majd lesz rá utalás, hogy egy szinten belül löbbször is használható). Liltizzunk le egy emeletet, ahol egyelőre nem nagyon tudunk semmit csinálni, mert az orkokhoz tovább vezető utat egy lézerkapu zárja le. Tehát liltizzunk tovább lefelé. A jobbra levő barlangban két rabbi találunk egy kék őrt látsaságában (bombát nekik), odalenti pedig egy ugyanolyan torninát, mint amilyet az előző szinten felrobbantottunk. Ez egyelőre elérhetetlen nagasságban van, szóval forduljunk vissza, és irány balra. Ork kinyit, bomba felvesz, aztán tovább, ahol a rab jelzi, hogy jó lett volna, ha elhozzuk magunkkal a Bridge Keyt (milyen jó, hogy ezíttam az előbb). A szomszédban megint egy csapdát kell átlagranunk, majd maszárs következik felöl, majd nyomás jobbra, ahol először egy bombáért nyitunk ki egy orkot, majd a platformra leugorva egy Potionért egy másikra. Mászás tovább felfelé, és máris egy barlangban találjuk magunkat, ahol egy platform feljebb egy kék őrt, legfelül pedig egy lila ork vár bennünket. Erkezés után megismerkedhetünk egy igen kellemetlen tegyverrel, a darázssal. Ez lávanyílással a közölünkbe lobog, és felrobbanva elvesz némi energiát (ha halálra hűzbbunk, szót lehet lőni). Bombát a kék őmek, de az orkot egyelőre hagyjuk, minjünk át a bal oldali barlangba, majd onnan támadjuk meg. A platform egy kék őrt (bombát nekik), majd másszunk fel még egy platformra, és onnan támadjuk halba a lila orkot. Van nála két banyu, ami egy-egy darázssal (Ramote Wasp) jejt. Nyomás vissza a lilthez, majd onnan tovább jobbra, ahol a torninát láttuk, itt használjuk az egyik darázssal megjelenik előttünk egy sörge potty, amit a kurzorbillentyűvel teinavigálhatunk a torninához, és ott a "Space" szót felrobbantathatunk. Ez kinyitja az egy szinttel feljebb levő lézerkaput. Nyomás fel a lilttel, ott nyitjuk ki a két orkot (az egyiknél van egy bomba), majd tovább jobbra. Itt megint hídak kell csinálnunk a Bridge Key segítségével, majd robbantuk be az ajtót egy bombával. A földalton egy orkot kell lepuftatnunk, utána meg elkezdhetünk elmekedni, hogy mihez kezdünk a szakadékokkal, amit nem tudunk helyből átlagran, idővel majd rájövünk, hogy nekifutásból nagyobbat ugrunk, mint helyből, és így tovább is lehetünk. A földalton ajtó mögött találunk két bombát, valamint egy Levitator (lebegtető) készletet, amire valamikor a szint elején egy rab már felhívta a figyelmünket). Menjünk vissza

a liltet, liltizzunk vissza a felső, majd az emelől rab előtt használjuk a Levitatort. Miután hőszünk teleltet, nyomjuk meg a liltelő gombot, mire a Levitator a magasba emeli, ahonnan már fel tud ugrani a felső platformra. Az ajtó mögött meglepve karnatáljuk, hogy megint szükség van a Bridge Keyre. (Ja, utóhára elfelejtettük az őrt, hogy hozd magaddal! Nem baj) legközelebb majd odaligtelisz rá. A földalton lemásza a rabtól értesülünk, hogy Galadit valamelyik felső szinten vár ránk továbbá kapunk egy Potiont is. Tovább le, ajtó berobbant, ork kinyit, bomba felvesz, ajtó bbrobbant. A szomszédban egy kék őrt (van még bomba), ajtó be, majd egy lilt jár, ami felvesz a harmadik szintre, de előlő természetesen ellegyasztjuk a Potiont, ha még van.

4. szint

A hálóm szintet tartalmazó sharnware-verzió egyébként itt ér véget. Ha teljes árú játékokat vinn, akkor e liltben azonnal hűz elő a tegyvert, mert a negyedik szintre megérkező azonnal ki kell nyitni egy orkot. Volt nála egy bomba, amit továbbhaladva jobbra rögtön hozzá is vágatsz a kék őrhöz, akinek van egy Bridge Key. A platformon levő rab felhívja a figyelmét a bányára, aki jelen pillanatban el van bújva. Odalenti nekifutásból kell ugrani, hogy továbbjutass balra. Ott rögtön a szint új ellenséget ismertethet meg, egy ide-oda maszkáló pókka, ami elvesz két pontot az energiádból, ha nem bujsz előle. A szomszédban rögtön használható is a Bridge Keyt, majd továbbhaladva balra leugráthatsz a szakadékokba, ahol a vízesség mögött természetesen egy rejtekajtó van. Mögötte továbbhaladva egy ajtó berobbantása után két rabot találsz, akik közül az egyik egy Potiont ad, a másik (az előbb már említett tőkefű regőzűdő lesvére) pedig még egy Bridge Keyt — ugyanezen a szinten kétfőre lesz szükség. Vissza a szakadékokhoz, ahol visszatámasza nekifutásból lehet átlagran, odalenti pedig két pók (alul pedig egy ork) vár bennünket (Később majd meérderül, hogy célszerűbb lett volna ezt a pályát nem ebben a sorrendben megcsinálni, de seba!). A pókokon átkeremegve egy ork vár bennünket a földalton, amit ugyan lepuftatunk, de odalenti lemásza egy kék őrt vár bennünket, amit ugyebár csak bombával tudunk elintézni. Tehát vagy visszamegyünk az előző pályára, ahol az alant levő orknál van egy bomba, vagy úgy csináljuk, hogy a rejtekajtó mögötti két rabhoz csak később megyünk (ott ugyebár el kell használnunk egy bombát, mire nagyszerűen alkalmas lesz a földalton lepuftatott orknál levő). Na mindegy, ha az első vanádóit követjük, akkor másszunk le a Levitatorra, vágjuk hozzá az őrhöz a bombát, vegyük le a Levitatort, másszunk fel az orkhoz és használjuk a Bridge Keyt. (Az egész műsorra azért van szükség, hogy elhozzuk a Levitatort.) Most akkor vissza a lilthez, ahol a helyszínen bal oldalon lepakolva a Levitatort, le tudunk ugrani a felső szintre, onnan pedig az egy platform legjebb levő ajtóhoz. Ezen egy rabhoz jutunk, aki ad egy tegyvert, jobbra pedig leereszkedhetünk egy szintre, ahol sajnos egy lézerkapu zárja le a továbbjutást. Tenál balra kell lemásznunk (előbb nyilván át kell ugrani a földaltonra). Odalenti egy ork várja, hogy kinyitjuk, majd tovább balra még egy Sajnos Potion egykűknél sincs, így tehát a trainer nélkül játszunk (és egy igazi játékos így játszik), akkor itt már nem áll ügyesnek lennünk. A következő helyszínen megint nekifutásból kell átszökkennünk, ahol egy kék őrt kell bombával eltakaritanunk az utból.

Na jó. Már megint láblitek, és most már kicsit kezdtem unni ezt a lépésről-lépésre receptet. Mindenkinek legyen annyi elég, hogy a következő szintek egyre hosszabbak, és természetesen egyre bonyolultabbak lesznek. Minden új szinten lesz egy új ellenség, meg egy új kelemellenség (ide-oda guruló őrt, amibe kellőt kell belelőni, teszakadó hídak, stb.), amit minden játékos majd lesz szíves maga megoldani. Az odáigekből már valószínűleg kiderült a megoldások laza kövonalai — ha valaki még végépp elakadt volna, annak itt vannak a szintködok, amelyekkel talán azért nemni fog a dolog.

Szóval elég besí játék az a BLACKTHORNE. Igaz ugyan, hogy nem negyvenöt CD-n jelenik meg, csak két lemezen, igaz ugyan, hogy rajzolva van az egész, és nem digitális be hozza minden, igaz ugyan a hórisonzikus zene szintén nem díges csodálatsképpen támogat Gravis — de akkor is marha jó ez a játék! Mindenkinek ki kell próbálnia, aki legalább egy csöppnyi kis nosztalgiait érez a jó öreg 64-esen nyomtatott IMPOSSIBLE MISSION-szerű arcade/adventure-ök után. (Amiga-változatról nem tudunk, de semmi akadályt nem látok, hogy az Interplay pár hónapon belül ez náljon egy ottal is.)



Passwordök:

INTRO	STRT
LEVEL 1	DBO7
LEVEL 2	FBWC
LEVEL 3:	OP7R
LEVEL 4	WJTV
LEVEL 5	L6VJ
LEVEL 6	ZS9P
LEVEL 7	XJSN
LEVEL 8:	CGDM
LEVEL 9	PBKT
LEVEL 10:	SGS3
LEVEL 11:	BMHS
LEVEL 12:	Y4OJ
LEVEL 13:	TNLO
LEVEL 14:	NRLF
LEVEL 15:	MJXG
LEVEL 16:	K3CH



ART GALLERY

1824. május, London. Az angol parlament 57000 fontot szavaz meg 38 kép vásárlására a Nemzeti Képtár megalapítása alkalmából... Nem sokkal később, 1994-ben a Microsoft kiadta az **Art Gallery** című CD-t, mely a múzeum festményeit mutatja be. A múzeumban nyugat-európai festők művei találhatók, a XIII. századtól a XIX. századig.

A címkép (Tizian: Bacchus és Ariadné című festményének részletének) megtekintése után a lőmenübe jutunk, ahol öt pont közül választhatunk.

Artists' Lives

Az egyes festők életéről olvashatunk, valamint a képtárban fellelhető festményekről kaphatunk információt. Egy képekkel teletűzdelt tartalomjegyzékből választhatjuk ki a keresett festőt. Megjelenik a választott személy képe (vagy ha van, akkor önarcképe), és rövid életrajzot olvashatunk róla a bal oldali oszlopban, míg a képernyő jobb oldalán festményeit láthatjuk. A testő neve mellett egy hangszóró-jel látható, ezen megnyomva az egér gombját, a név helyes kiejtését hallgathatjuk meg (lehetővé, ha van hangkártyánk).

Egyes festményeket a nagyító segítségével kiagyálthatjuk (ha rávisszük a nyilat, általában nagyítva ebben az esetben) néhány képnél pedig animált magyarázatot kapunk a szerkezeti felépítéséről, vagy egyéb érdekességeiről.

A szövegben bizonyos szavak színes háttérrel jelennek meg. Amelyek előtt csillag van, azokról rövid magyarázatot kaphatunk (ide tartoznak például az egyes művészeti stílusok). Ha nyilat látunk a szó előtt, akkor az egérrel clickelve az adott szócikkhez ugorhatunk.

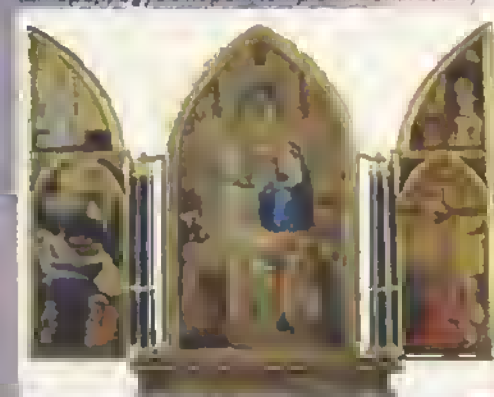
Historical Atlas

Történelmi áttekintés a festményekről területi illetve kor alapján rendezve. Megtudhatjuk, melyik festmény hol készült vagy hogy hol éltek az egyes művészek. A városokhoz illetve országokhoz kapcsolódó oldalak 50-100 éves dőszakokra bontva olvashatók.

Picture Types

A képek témája alapján kereshetjük meg a számunkra érdekes festményeket.

Religious Imagery - Vallásos tárgyú képek (oltárképek, egyéb képek, templomi dekorációk)



Narrative, Allegory and the Nude - Történelmi, jelképes- és aktképek (mitológia, irodalom, történelem)

Portraits - Államférfiak festményei, egy ill. többalakos portrék, ülő vagy álló emberek képei

Everyday Life - Az emberek mindennapi életét bemutató képek (munka, oktatás, zene, szórakozás, ivás)

Views - Tájképek (tájak és épületek képei)



Still Life - Csendéletek (virágok, gyümölcsök, hangszerek stb.)

Bal oldalon látható a képek kategorizálásának időpontja, a vászon és a festék anyaga, a festmény mérete, valamint az, hogy a múzeum mikor vásárolta meg.

General Reference

Általános áttekintés ABC szerint a CD tartalmáról. A címszavak között megtalálhatóak az egyes művészeti stílusok, ábrázolási módszerek, valamint a képeken szereplő személyek.

Guided Tours

Tárlatvezetésekben vehetünk részt, négy különböző témában. A képeket a múzeum híresebb festményeiből választották ki a bemutatókhoz.

Kompozíció és perspektíva: a képek geometriai felépítését, az alakok elrendezését tekinthetjük meg. A *Szent Sebestyén vértanúsága* festményen például a kompozíció gúlaszerű elrendezése látható.

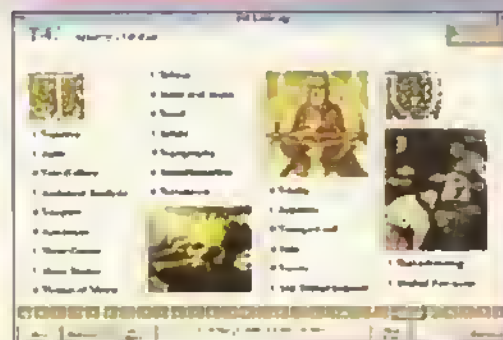
Halbain: A *követek* című festményén pedig az eltorzított koponya szerkesztését figyelhetjük meg.

Festmények készítése: a festők munkamódszereit tehetünk tanulni, a tanulmánykészítéstől a festék és a vászon kiválasztásán keresztül a részletek kidolgozásáig. Az egyik kép kapcsán például megnézhetjük az egyik festő által készített tanulmány-animációt az ember járásáról.

Festmények, mint tárgyak: Oltárképeket, freskókat, illetve egyéb falfestményeket láthatunk ezen a vezetésen. A szárnyasoltárakról tetszés szerint kinyithatjuk illetve becsukhatjuk, ezáltal egészében megtekinthetjük azokat. Egyik képnél bemutatja a program, hogy valószínűleg nem úgy nézett ki az eredeti, mint a jelenlegi állapot, hanem össze lett vágdosva a mai formájára.

A testék megőlt: megfigyelhetjük, hogy a restaurátorok munkája során milyen érdekes felfedezések születtek egyes festmények kapcsán. Például egy oltárfestmény alatt észrevehető egy korábbi temperaréteg nyomai. Van Eyck egyik képén láthatóvá válik, hogy az alakok nem az eredeti elképzelés alapján lettek elkészítve, hanem a festő újrarájzolta az alakok kezét. A *Wellington hercege* ábrázoló képről kiderült, hogy két évvel elkészítése után Goya kijavította azt, mert a herceg további kitüntetésekkel látta.

A vezetések végén egy listát kapunk a bemutatott képekről, hogy egyszerűbben visszamehesünk oda, amit érdekesnek találtunk.



A kép alsó sorát egy menüsor foglalja el:

Help - Segítség

Options - A képernyő tartalmát lehet innen ki-nyomtatni, vagy átmásolni a vágóasztalra, hogy más alkalmazásban felhasználhassuk azt, valamint kerestethetünk a CD szövegátomárában.

Go Back - Visszalépés az előző képernyőre

Next Page - A következő oldalra lépés

See Also - Kereshetvehatkozások a program más területein

Contents - Visszalépés a lőmenübe.

Összességében egy szépen kidolgozott programmal állt elő a Microsoft az *Art Gallery*-vel. A képek jó minőségűek, de ehhez legalább 256 színnű üzemmód használatára van szükség. Egyedül egy-két animációt lehetne kifogásolni kidolgozottságuk miatt, de hát semmi sem lökéletes.

Dino



További információk:
MICROSOFT
2MS INFO
Tel.: 267-4636



AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.
1077 Bp. Wesselényi u. 21. Tel: 268-0885, Fax: 267-8546
POSTAI UTÁNVÉT: Tel: 268-0885
Hangposta és faxbank: 267-9916
ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6. Tel/Fax: 267-9461
CD-BYTE
1027 Bp. Fő u. 92. Tel/Fax 202-6438, 06-30-406-138
ARZENÁL ÁRUHÁZ
1076 Bp. Thököly út 2. Tel: 322-3817, 269-7535/2907

MAGYARORSZÁG LEGNAGYOBB CD-ROM VÁLASZTÉKA
40 000 CD-ROM, MÁR 590,-FORINTÓL!

**HA EGY CD-T MÁSHOL KEDVEZŐBB ÁRON
KÍNÁLNAK, GYERE EL HOZZÁNK, MONDD EL
ÉS TŐLÜNK MÉG OLCSÓBBAN MEGKAPOD.**

**Ha ez túl hihetetlennek tűnik, tégy egy próbát
és meglátod, mi álljuk a szavunkat.**

MAGYARORSZÁGON ELŐSZÖR! EGY EGYÜTTES CD-ROM-JA.

Unad a mai "műanyag" zenét?
Szeretnél hallani igazán vérpezsdítő dallamokat?
Keresd a TOPÓ HUNGAROCK TRUPP "Az ördög nem alszik" című
CD-ROM-ját! A hifitaranyban is lejátszható zene mellett a lemezen
megláthatod az együttes videóklipjeit, beleshetsz a prábaterembe,
végignézheted nagylexikonjukat, meghallgathatsz egy számot hang-
szereire bontva és még sok, eddig nem látott érdekesség vár rád!
Az interaktív CD kiadása az AUTOMEX, a KERORG és a Videatan.



HAMAROSAN A BOLTOKBAN CSAK 1299,- FORINTÉRT.

Klubtagoknak 20% kedvezmény!

csak

9 990 Ft

+ÁFA

**SONY CDU 55E 2,4x sebességű
drive + 10 CD lemez**

**TOSHIBA 4x sebességű
drive + 10 CD lemez**

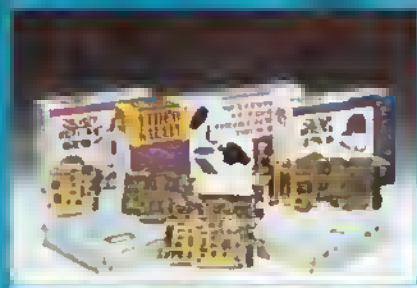
csak

17 990 Ft

+ÁFA

Vegye igénybe postai utánvétes szolgáltatásunkat!

**A hirdetés felmutatójának a CD árakból
10% kedvezményt adunk!**



Április a Multimédia hónapja a MIXIM KFT-nél!

Hangkártyák, CD-ROM meghajtók, videokártyák nagy választékban
 Multimédia klt akciónkban, egyes CD-ROM meghajtók éa hangkártyák
 együttes vásárlása esetén CD lemezeket adunk ajándékkal
 Ezankivűt több, mint 1000 CD program közül válogathatsz és
 mindent ki is próbálhatsz üzletünkben!

Multimédia ajánlatunk:

HANGKÁRTYÁK:

- Acer ESS688 16 bites hangkártya multiCD
 - Sound Blaster kompatibilis
 - Adlib kompatibilis
 - 16 bit A/D, 16 bit D/A
 - SONY, MITSUMI, PANASONIC I/F 7.690,- Ft
- Acer ESS688 16 bites hangkártya IDE
 - Sound Blaster kompatibilis
 - Adlib kompatibilis
 - 16 bit A/D, 16 bit D/A
 - Enhanced IDE I/F 7.690,- Ft
- Wavetable kiegészítés
 - 2 MB ROM (4 MB hangminia)
 - Alap MIDI hangszerkészlet 6.500,- Ft
- Sound Blaster 16 OEM
 - multiCD interface
 - ASP upgrade lehetőség 12.450,- Ft
- Ultrasound MAX hangkártya
 - 16 bites hullámtable generálás
 - 512k RAM (Max. 1 MB)
 - multiCD interface 22.800,- Ft

CD-ROM MEGHAJTÓK:

- Acer duplasebességű CD-ROM
 - külső PLAY gomb
 - E-IDE felület
 - motoros mechanika
 - hangtablel. Installáló programok 14.900,- Ft
- MITSUMI 4x CD ROM
 - E-IDE felület
 - motoros mechanika
 - Installáló programok 23.800,- Ft
- SANYO duplasebességű CD-ROM
 - SCSI-2 felület
 - motoros mechanika 23.800,- Ft

VIDEO KÁRTYÁK:

- Cineraam MPEG kártya
 - multiCD Interface
 - 2x4W audio teljesítmény
 - MPEG 1, CD-i szabványú formátum
 - PAL, NTSC video kimenet
 - Installáló programok 25.900,- Ft
- ALLMEDIA 2000 MPEG kártya
 - TSENG ET4000W32I videochip
 - S-VHS bemenet, MJPEG tömörítés
 - AVI, MPEG, CD-i formátumok
 - S-VHS kimenet
 - digitális vágás, feliratozás, színjavítás 180.000,- Ft

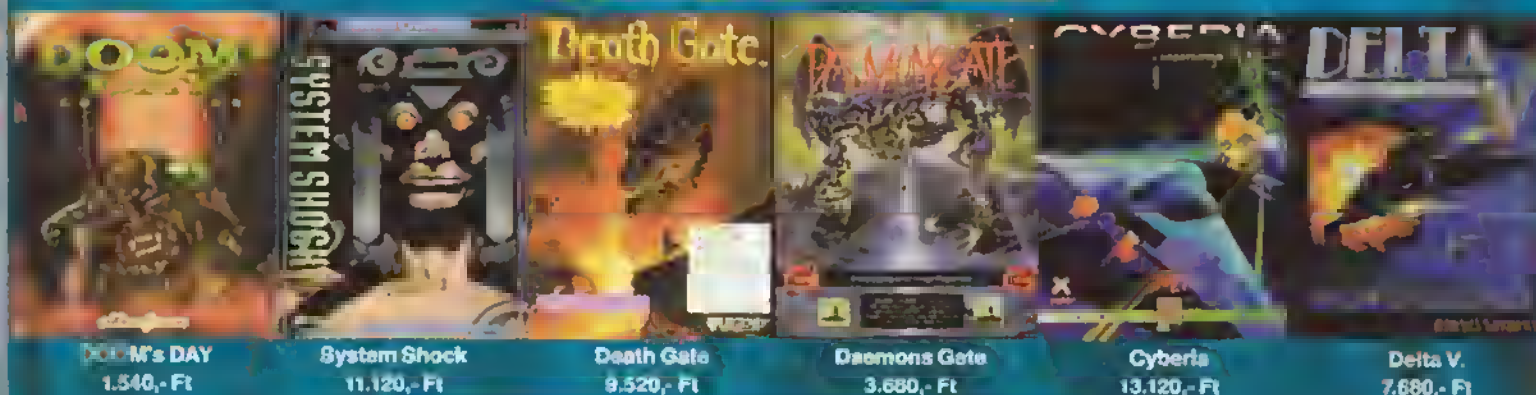
MULTIMÉDIA KIT AKCIÓ:

- Acer hangkártya 16 bit
- Acer duplasebességű CD-ROM
- Ajándék CD lemez 21.990,- Ft
- Acer hangkártya 16 bit
- Acer duplasebességű CD-ROM
- 10 db ajándék CD lemez 26.990,- Ft
- Acer hangkártya 16 bit
- MITSUMI 4x CD-ROM
- 2 db ajándék CD lemez 32.990,- Ft
- Acer hangkártya 16 bit
- Wavetable MIDI kiegészítés
- MITSUMI 4x CD-ROM
- 10 db CD lemez 45.900,- Ft
- Ultrasound hangkártya 16 bit
- Acer duplasebességű CD-ROM
- 10 db CD lemez 41.800,- Ft

A fenti érek a MIXIM KFT. telephelyén történő beszerelés költségeit igen,
 a 25% ÁFA-t viszont nem tartalmazza!

Vásárlói kártyával rendelkezőknek a CD lemezek árából 20 %,
 a hardware árakból 5% árengedményt adunk!

CD ÚJDONSÁGOK



SZUPER ÚJDONSÁG: DARK FORCES - 7.992,- Ft

A fenti érek a forgalmi adót (25%) nem tartalmazza!

A CD-k magvaárolhatók fenti üzletünkben, vagy megrendelhetők a Com-Ware kft-n kereztül postal utánvétal.